This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

NEDL TRANSFER
HN 5R37 $
SG
3681
79

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY

FROM THE COLLECTION OF

SI[redacted]ND

RECEI[redacted]ER 8, 1938

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Das
Vierschachspiel.

Von
Dr. W. Sause.

Nebst einer Abbildung.

Halle,
Eduard Anton.
1841.

Digitized by Google

SG 3681.79

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1930

Digitized by Google

Inhalt.

	Seite
Einleitung.	1
§. 1. Vorbemerkung.	10
§. 2. Die Steine.	11
§. 3. Wie das Vierschachbrett einzurichten ist.	12
§. 4. Wie die Häuser auf dem Vierschachbrette zu bezeichnen sind.	14
§. 5. Anzahl und Stellung der Theilnehmer am Spiele.	17
§. 6. Willkührliche Bestimmungen über die Ordnung im Spiele.	19
§. 7. Wie die Steine aufzustellen sind.	21
§. 8. Zug und Umgang. Bezeichnung der Züge.	22
§. 9. Die Natur der Bauern.	26
§. 10. Fortsetzung. Wie die Bauern gehen sollen.	28
§. 11. Fortsetzung. Wie die Bauern schlagen sollen.	31
§. 12. Fortsetzung. Wie ein Bauer den Werth eines höheren Steines erlangt.	33
§. 13. Die Steine höheres Ranges.	36
§. 14. Der Springer.	37
§. 15. Der Laufer.	41
§. 16. Der Thurm und das Rochieren.	42
§. 17. Die Königin.	44
§. 18. Decken, Bedrohen und Vorziehen.	45
§. 19. Der König	48
§. 20. Das Spiel mit gegenseitiger Berathung, oder ohne dieselbe.	49
§. 21. Vorschriften und Musterspiele.	52
§. 22. Wie die Verbündeten angreifen sollen.	54
§. 23. Wie die Verbündeten sich und einander vertheidigen sollen.	55

Digitized by Google

Seite

§. 24. Einfluss der Folge der Farben auf den Angriff und die Vertheidigung. 56
§. 25. Das Schachgebot. 60
§. 26. Was für Gefahren ein Schachgebot mit sich bringt. 62
§. 27. Der Grundsatz der gegenseitigen Unterstützung. 63
§. 28. Der Grundsatz der gleichmäßigen Vertheilung der Kräfte unter die beiden Verbündeten. 65
§. 29. Der Matzug. 66
§. 30. Die Folgen des Matzuges. 67
§. 31. Widerstreitende Ansichten. 69
§. 32. Vollständige Lösung dieser Streitfrage auf wissenschaftlichem Wege. 71
§. 33. Fortsetzung. 75
§. 34. Wie man den maten König des Verbündeten aus dem Mate befreiet. 78
§. 35. Die Folgen der Befreiung eines maten Königes. 80
§. 36. Der schachfreie Zug. 81
§. 37. Wie das einseitige Mat der einen Farbe von den verbündeten Gegnern zu halten ist. . 86
§. 38. Nebenzwecke bei dem einseitigen Matsetzen. 88
§. 39. Das Patt. 89
§. 40. Halbgewonnene und nicht entscheidende Partien. 92
§. 41. Ergebniss. 94
§. 42. Fortsetzung. Ursprüngliche Verhältnisse und willkührliche Bestimmungen. 94
§. 43. Fortsetzung. Aus den ursprünglichen Verhältnissen hergeleitete Vorschriften. 96
§. 44. Beiläufige Bemerkungen. 99
§. 45. Schluss. 101

Digitized by Google

Vor etwa funfzehn Jahren zeigte ich in einer kurzen Abhandlung *), was für Kräfte und wie viel deren auf dem Schachbrette aus der besonderen Beschaffenheit desselben sich ergeben. Das Schachbrett ist ein Quadrat. Eine Kraft kann demnach parallel zu einer der Seiten dieses Quadrates wirken: der Thurm; eine zweite parallel zu der einen oder der anderen der beiden Diagonalen: der Laufer; eine dritte schräg gegen diese beiden Richtungen: der Springer, welcher also nicht, wie

*) Man findet sie abgedruckt im 5. Bande des Neuen Lausitz. Magazins. — Es ist mir nicht bekannt, daß diese Ansicht vom Schachspiele früher irgendwo aufgestellt und durchgeführt worden wäre. Ihr ähnliche Andeutungen liest man in Allgaier's Anweis. z. Schachspiele und W. Heinse's Anastasia, Werke, welche mir vor dem Abdrucke der erwähnten Abhandlung noch nicht zu Gesichte gekommen waren. — Was ich dort die vollkommenste Art des Schachspieles nenne, wird der flüchtigste Blick von dem berühmten Kriegsspiele Hellwig's (Vers. eines aufs Schachspiel gebauten taktischen Spieles) leicht unterscheiden.

Digitized by Google

man sich gewöhnlich, aber falsch ausdrückt, ein Feld oder andere Steine überspringt, was einem der ursprünglichen Gesetze des Spieles widerspräche, sondern vielmehr durch andere Steine hindurchgeht, wie der Laufer seiner Natur nach es auch in anderer Weise thut. Diese drei nannte ich die ursprünglichen oder einfachen Kräfte. Mehr sind deren auch nicht möglich. Aus ihnen lassen sich dann noch vier, die abgeleiteten oder mehrfachen, zusammensetzen, je nachdem man einem Steine zugleich die Eigenschaften des Thurmes und des Laufers, oder die des Thurmes und des Springers, oder die des Laufers und des Springers, oder endlich die Eigenschaften aller drei Kräfte ertheilt (der Laufthurm, der Springthurm, der Springlaufer, der Springlaufthurm). Der Thurm und der Laufer sind uneingeschränkte, der Springer dagegen ist eine eingeschränkte Kraft, in so fern er eine vorgeschriebene Weite, und zwar die geringste in den Richtungen seines Wirkungskreises, nicht überschreiten darf *).

*) Die Weisheit und die kluge, ein harmonisches Ganzes bezweckende Berechnung des Erfinders unseres Schachspieles erkennt man gerade in dem bedingten

Digitized by Google

Hierin entspricht ihm der Bauer, welcher sich von der zuerst angeführten zweifachen Kraft, dem Laufthurme, eben dadurch unterscheidet, daß er bedingt wie ein Thurm vorwärts schreitet, und wie ein Laufer schlägt *). Im gewöhnlichen Schachspiele bedient man sich von den sieben Kräften des Schachbrettes blos der vier: des Thurmes, des Laufers, des Springers und der Königin (des Laufthurmes) und des Bauern (des Laufthurmes unter beschränkenden Bedingungen). Der König selbst nimmt als wirksame Kraft in der Reihe der ihn schützenden und vertheidigenden Steine zwar keine Stelle ein, aber er, der Hauptgedanke des Spieles, auf

---

Zuge des Springers am Deutlichsten. Was für eine Macht wäre er, wenn uneingeschränkt, wie der Thurm, der Laufer, die Königin! — Nicht in dem Wesen an sich liegt es daher, sondern eine nothwendige Folge der Beschränkung ist es, daß der Springer von einem weißen Felde auf ein schwarzes, u. s. f. geht.

**) Schlüge der Bauer wie ein Thurm und schritte wie ein Laufer, so würde die wirksame keilförmige oder schiefe Schlachtordnung unmöglich sein. — Unter allen ähnlichen beschränkten Kräften ist der Bauer, welcher wie ein Thurm geht und wie ein Laufer schlägt, gerade die dem Kampfplatze angemessenste.

Digitized by Google

welchen jede Handlung zurückgeht, gibt erst jeder Kraft den wahren, also stets beziehungsweisen und von den Umständen abhängigen Werth. Die Uebermacht erlangt der eine Spieler über seinen Gegner entweder durch die Zahl der Kräfte *), oder durch deren Stellung (Position), oder durch beide. Die Feinheit des Spieles bestehet in der Kunst, dem Gegner die rechte Stellung abzugewinnen; daher die Wichtigkeit der Bauernzüge. Ueberhaupt ist jeder Zug der sichtbare Ausdruck eines Gedankens oder vielmehr einer Folge von Gedanken, eine mathematische Formel, mit gleicher Anschaulichkeit und Klarheit unübersetzbar in die gewöhnliche Wortsprache.

*) Es ist hierunter die absolute Zahl der Kräfte (nicht zu verwechseln mit der Anzahl der Steine!), welche die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes nach dem Werthe der Steine von dem Hause oder der anfänglichen Stellung aus bestimmt, zu verstehen. Allein der Werth jedes Steines ändert sich mit dessen Bewegung. Die relative Zahl der Kräfte hängt demnach zugleich von der Stellung ab, und drückt die Wahrscheinlichkeit des Gewinnes nach allen Umständen aus. Mit jedem Zuge wird sie auch eine andere, während die absolute Zahl der Kräfte dieselbe bleibt, so lange kein Stein weggenommen wird.

Digitized by Google

Wird von beiden Seiten durchaus richtig gespielt, so gelangt der Kampf zu keiner Entscheidung; eben so macht der erste falsche Zug das Spiel auf dieser Seite mit der Nothwendigkeit eines logischen Schlusses verloren. Gemeinhin gleichen sich indeß eine Menge Züge aus, ehe der Sieg bringende von dem einen der Gegner bemerkt wird, und nur auf einen Fehler, eine nicht bedachtsam genug eingenommene Stellung des Gegners kann man erst einen eigentlichen Plan für den weitern Verfolg des Spieles bauen. So in der Staatsklugheit, so im Kriege. Eine alte Sage stellt uns im Schachspiele das Abbild der Kriegsführung morgenländischer Völker dar, und die neueren Europäer haben es ganz ernstlich mit ihrer Kriegswissenschaft verglichen *). Das Einzige, was ein Soldat von ritterlichem Muthe an diesem Spiele bedauernd vermissen könn-

*) So in allen mir bekannten Werken des siebzehnten Jahrhunderts über das Schachspiel. Vorzugsweise verfolgt diesen Zweck: Neue Theorie der Schachspielkunst in Vergleichung gestellt mit der Theorie der Gefechtslehre von A. B. Königsberg 1827. — Andeutungen enthält: W. Heinse's Anastasia und das Schachspiel. Frankfurt a. M. 1803. Vorrede.

Digitized by Google

te, ist der gänzliche Mangel an Gelegenheit, die persönliche Tapferkeit zu bewähren *). Er muss den Ingrimm verbeißend darauf verzichten, mit dem Schwerdte in der Faust sich unter die Schaaren des Feindes zu stürzen, dessen Schlauheit allein den Sieg über ihn davon trägt

Unter allen den mannichfachen auf das Zweischach sich stützenden Abänderungen des Schachspieles scheint mir das Vierschachspiel die wichtigste **). Ueber jenes ist das Schriftthum, be-

*) Dennoch hat man bemerkt, dass das Schachspiel in einem Lande eifriger und allgemeiner zur Zeit des Friedens, als des Krieges getrieben wird.

**) Eine sinnreiche Erfindung ist auch das Wenigen bekannte und noch seltener geübte Schachspiel unter Dreien. Il giuoco degli scacchi fra trè. Invenzione di Don Filippo Marinelli Capitan-Ingegniere degli eserciti di S. M. C. C. nel regno di Napoli, etc. Napoli 1722 in 12. Uebersetzt unter dem Titel: Das dreiseitige Schachbrett, Oder Art und Weise, auf demselben sich Selbdritte zu unterhalten. Aus dem Italienischen. Regensburg und Wien 1765. — Der hohe sittliche Ernst des deutschen Volkes, welches selbst im Spiele mehr als einen schändlichen Zeitvertreib von jeher gesucht hat, spricht sich im folgenden Werke aus, welches immer noch in mehrfacher Beziehung der Beachtung werth ist: New-erfundenes Grosses Königs

Digitized by Google

sonders das Deutsche, reich an Büchern, ohne daß der Gegenstand weder von der gemeinen noch von

Spiel: Welches sich zwar mit dem Sinnreichen und jederzeit hoch-berühmten Schachspiel in etwas vergleichet, jedoch aber von demselbigen hierinnen merklichen underschieden wird, daß dasselbige nicht nur allein selbst Ander, wie das gewohnliche Schach-Spiel, Sondern auch selbst Dritt, Vierdt, Sechst, und selbst Acht, so wol ein jeder vor sich selbsten, als auch Parthyen-weiß, kan gespielet werden. Mit angehencktem und darauß gezogenem Staats- und Kriegs-Rath, In welchem in die LX. auß diesem Spiel genommene Observationes, und darauf sich fügende Applicationes Politicae et Militares, so in dem Regiments- und Kriegswesen vorzukommen pflegen, auß den vornembsten und berühmtesten Authoribus zusammen gelesen, durch dieses Newe Spiel also applicirt, mit schönen und anmuthigen Exemplis und Moralibus illustrirt, und vermittelst dieser gar kurtzen und leichten Lehr-Art, solcher massen vorgestellet werden, daß Ihme dieselbige ein Jeder, sonderlich aber junge Herren und Stands-Personen, ohne beschwerliche Lesung vieler Bücher, allein Spielsweise, (wie aus der Vorrede mit mehrerem zu ersehen ist,) bekandt, und zu Nutz machen können. Mit 8 underschiedlichen in Kupfer gestochenen Tabellen, vermittelst deren dieses Grosse Königs-Spiel gar leichtlichen, und ohne sonderbare Müh, begriffen und erlernet werden kan, gezieret, Und auf vielfältiges Zusprechen vieler vornehmer Personen, in den Truck gegeben, Durch Christoph Weickhmann.

Digitized by Google

der wissenschaftlichen Seite aufgefasst erschöpft worden ist; über dieses weiß ich nur wenige zu nennen *). Günther Wahl in seiner gelehrten Geschichte des Schachspieles **) führt nach W. Jones das Tschaturangka oder Tschaturradschi (Spiel der vier Könige) als ein sehr altes Spiel der Inder an, welches, der Beschreibung zufolge, auffallender Weise mit der Beihilfe der Würfel gespielt wor-

---

M.DC.LXIV. Ulm, Bey Balthasar Kühnen, bestellten Buchtruckern und Händlern daselbsten. Fol.

*) Koch widmet im zweiten Theile seines Codex der Schachspielkunst dem Vierschache blos einige Seiten. In der (sonst ziemlich vollständigen und umfassenden) Academie universelle des jeux. Nouv. ed. à Amsterdam 1786. wird des Vierschachs gar nicht erwähnt. — Die „Anweisung zum Vierschachspiel von R. Enderlein." (Berlin 1826. in 12.) weicht von den hier entwickelten Ansichten gänzlich ab. — Andere Schriften findet man in des Reg. Rath. Dr. Höck Versuche einer Literatur des Schachspieles verzeichnet, welcher als Anhang dem: „Ben-Oni," von A. Reinganum (Frankfurt a. M. 1825.) beigegeben ist. — Wir wünschen, dass von Konrad's von Ammenhausen Schachzabel eine gute, dem jetzigen Standpunkte der deutschen Sprachkunde angemessene Ausgabe besorgt werden möge.

**) Seite 295—308.

Digitized by Google

den ist, außerdem aber gar Manches mit unserem Vierschache mag gemein gehabt haben. Wo und von wem dieses zuerst gespielt worden sei, übergehe Günther Wahl mit Stillschweigen. Einige Umstände lassen vermuthen, dass es in Deutschland, nicht vor dem dreißigjährigen Kriege, erfunden, und erst nach 1700 allgemeiner in Aufnahme gekommen sei. Außerhalb Deutschlands soll man es kaum dem Namen nach kennen, wie mir von weitgereisten Schachspielern erzählt worden ist. An verschiedenen Orten Deutschlands wird das Vierschach auch auf verschiedene Art und mit sehr starken Abweichungen gespielt. Was ich davon gesehen und erfahren habe, werde ich, wie es die Gelegenheit bietet, anführen, indem ich hier die Art und Weise mitzutheilen beabsichtige, welche mir dem Geiste des Schachspieles vor allen anderen zu entsprechen scheint. Es hat mir immer als eine Wissenschaft gegolten. Und welch' eine unendliche Fülle von Gedanken umschließt nicht der enge Raum des Schachbrettes.

Digitized by Google

§. 1

Vorbemerkung.

Sollte uns Jemand einwerfen, daß wir bei unserer anfänglichen Betrachtung höchst wahrscheinlich den entgegengesetzten Weg von dem eingeschlagen haben, auf welchem jener alte Inder oder Perser zu seiner unsterblichen Erfindung gelangt ist; so antworten wir, daß es in unserem Falle besser ist, die Kräfte den ursprünglichen Bedingungen, als äußere Umstände den Kräften anzupassen. Wir haben hier nicht gerade etwas Neues zu erfinden, sondern das Erfundene und bereits Gebrauchte aus dessen Wesen wissenschaftlich zu begreifen. Um uns daher über zweifelhafte Erscheinungen ein richtiges Urtheil zu bilden, müssen wir das, was aus der ursprünglichen Annahme, nämlich der Gestalt des Schachbrettes, mit Nothwendigkeit folgt, streng von dem unterscheiden, was der willkührlichen Anordnung, der eigentlichen Quelle der verschiedenen Spielweisen, überlassen bleibt. Richten wir auf das letztere vorzüglich unser Augenmerk, so werden wir zugleich versuchen, es überall, wo es angeht, an das Erstere anzuknüpfen. Freilich wird es nicht

Digitized by Google

immer glücken, eine bestimmte Ansicht auch zur allein richtigen, zur unbedingt giltigen zu erheben. Dieses offene Geständniß entschuldige uns voraus bei unseren etwaigen Gegnern.

§. 2.

Die Steine.

Da der eigentliche Kampfplatz im Vierschache das in 64 kleinere, abwechselnd schwarz und weiß gefärbte Quadrate abgetheilte Quadrat bleibt; so wendet man auch — die Möglichkeit davon erhellet aus den einleitenden Bemerkungen — die bekannten sechzehn Steine des Zweischaches im Vierschache an. Sie sind der König (roi; rè; king;), die Königin (der Feldherr; reine, vierge, dame; dama, regina; queen;), der Thurm (Roch, Elefant; tour, roc, château; torre, rocco, castello; rooke, roke;), der Laufer (Hund; fou, fol, eigentlich fil; alfiero; bishop;), der Springer (das Rößel, Pferd, der Reiter, Ritter; chevalier, sauteur; cavallo, cavaliere; knight;), und der Bauer (Wende, Fußmann; pion, piéton;

Digitized by Google

pedina; pawne, paune;)*). Der Bauern zählt man acht, der Springer zwei, der Laufer zwei, der Thürme zwei, aber nur einen König und eine Königin **). So zusammengesetzter Heere bedarf man vier, deren jedem man eine Farbe gibt, an welcher man es von den anderen dreien leicht unterscheidet. Zu diesem Zwecke eignen sich Abzeichen der Gestalt und der Größe der Steine nicht eben so gut. Wir wollen für die Folge Weiß (oder Gelb) und Roth die hellen, dagegen Hellgrün (oder Braun) und Schwarz die dunkeln Farben nennen, ohne uns um den Einwand zu kümmern, welcher etwa gegen diese Ausdrücke aus gewissen Gründen erhoben werden könnte.

§. 3.

Wie das Vierschachbrett einzurichten ist.

Es ist offenbar, dass man zur bequemen Aufstellung der genannten Truppen vier vom eigentli-

*) Ueber den Ursprung dieser zum Theile sehr seltsamen Benennungen vergleiche man Günther Wahl's Gesch. des Schachsp. Seite 147.

**) Wie das Zweischach ist auch das Vierschach auf diese gemeinhin üblichen Kräfte nicht nothwendig be-

Digitized by Google

chen Kampfplatze abgesonderte Räume braucht, welche Lager (Lagerplätze) heißen. Man fügt zu diesem Behufe an jede Seite des gemeinen Schachbrettes, des freien Feldes, zwei wenigstens, oder mehrere Reihen — Auszüge — von acht kleineren Quadraten, Häusern *), so groß wie die anderen und eben so in abwechselnder Farbe. Schon die Anzahl der Auszüge, aus denen die Lagerplätze bestehen, begründet bedeutende Abweichungen in der Spielweise von vorn herein. Sie muss, dies ist ein unbezweifelbarer Grundsatz, groß genug sein, um den Steinen eine hinreichend freie Bewegung zu gestatten, dabei aber wieder so beschränkt, dass die Steine, namentlich die Bauern, in kürzester Frist das freie Feld zu erreichen vermögen. Zwei Auszüge — weniger dürfen deren überhaupt nicht sein — genügen zwar der letzteren, vier der ersteren Bedingung; allein beide Einrichtungen hat man

---

schränkt. Wir haben indeß hier keine Veranlassung, über den eingeführten und allgemein bekannten Brauch hinauszugehen.

*) Häuser oder Zelte ist der Name der kleineren Quadrate bei den Arabern.

Digitized by Google

mannichfacher, während des Spieles selbst erst sehr bemerkbarer Uebelstände wegen jetzt wohl allgemein als nicht zweckmäßig genug aufgegeben. Denn bei zwei Auszügen verbauen die Eckbauern einander sogleich Anfangs den Weg, dass nirgends ordentlich durchzukommen ist; bei vieren gerathen sie nach den ersten Zügen in ein kaum vermeidliches höchst unangenehmes Handgemenge, welches bald in eine wilde Schlägerei ausartet, die anderen Truppentheile ansteckt und in dieselbe unaufhaltsam verwickelt. In beiden Fällen ist endlich die rechtzeitige Hervorbewegung der Hauptkräfte manchen Schwierigkeiten mehr unterworfen. Daher scheint es mir schicklich und dem obigen Grundsatze vollkommen angemessen, die Anzahl der Auszüge auf drei festzusetzen *).

§. 4.

Wie die Häuser auf dem Vierschachbrette zu bezeichnen sind.

Die beiliegende Zeichnung stellt ein nach der eben ertheilten Vorschrift entworfenes Vierschachbrett

*) Die Beschreibung, welche Günther Wahl nach Jones vom Tschaturradschi gibt, lässt vermuthen, dass

Digitized by Google

dar. Die Häuserreihen (Gassen) sind durch AA, BB, CC, u. s. w. und aa, bb, cc, u. s. w. bezeichnet. Innerhalb der AA, HH, und aa, hh, welche einander durchschneiden, ist das freie Feld oder das gewöhnliche Zweischachbrett enthalten. hh trennt von demselben das aus 24 Häusern bestehende Rechteck ab, welches den Lagerplatz der Weißen bildet; eben so AA den Lagerplatz der Grünen, aa den Lagerplatz der Rothen, HH den Lagerplatz der Schwarzen. Die Ziffern bezeichnen die Auszüge, wie 1 1, 5 5, u. s. w. Da jedes Haus als der Durchschnitt zweier Gassen anzusehen ist, so empfängt es schicklich von beiden sein Zeichen, so dass in diesem der Buchstabe oder die Ziffer der einen wie der andern Reihe blos ein Mal vorkommt. Hiernach ist z. B. A 1 das weiße Eckhaus des äußersten Auszuges (der so genannten Dame) im Lager der Weißen, B 1 das angrenzende schwarze Haus, u. s. w. Dd und Ee sind die weißen, aber De und Ed die schwarzen Häuser um den Mittel-

die Inder dem gewöhnlichen Schachbrette bei diesem Spiele besondere Lagerplätze nicht anfügen, sondern weniger Kräfte aufstellen.

Digitized by Google

punkt des freien Feldes. Die Einfachheit dieser von mir jetzt vorgeschlagenen Bezeichnungsart der Häuser auf dem Vierschachbrette ist sehr deutlich und bestimmt; deßhalb erleichtert sie gar sehr die Auffindung irgend eines verlangten Hauses. Der Ungeübte braucht nur in der einen der beiden bezeichneten Gassen mit dem Finger so weit fortzugehen, bis er in ihr auf die andere stößt: da liegt dann das gesuchte Haus. Man hüte sich jedoch, den großen und den kleinen Buchstaben eines Zeichens mit einander zu vertauschen, wie z. B. Fg und fG, welche beide auf ein schwarzes Haus in derselben zur Diagonale parallelen Linie führen. Ein solcher Irrthum schadet im Laufzuge; bei andern Steinen ist er leichter zu entdecken. Nennen wir, nach der Aehnlichkeit mit den Zahlen, A, C, E, G, und a, c, e, g die ungeraden, B, D, F, H, und b, d, f, h aber die geraden Buchstaben; so ergibt sich die allgemeine Vorschrift: Zwei gerade oder zwei ungerade Buchstaben eines Zeichens führen stets auf ein weißes, dagegen ein gerader und ein ungerader Buchstabe auf ein schwarzes Haus im freien Felde. Auch in den Lagerplätzen der hellen Farben hat ein weißes

Digitized by Google

Haus in seinem Zeichen stets eine gerade Zahl und einen geraden Buchstaben, oder beides ungerade; ein schwarzes aber nur das Eine gerade das Andere ungerade. In den Lagerplätzen der dunklen Farben findet die umgekehrte Beziehung der Buchstaben und der Zahlen zu den Häusern Statt. Dies ist eine nothwendige Folge unserer Bezeichnungsart.

§. 5.

Anzahl und Stellung der Theilnehmer am Spiele.

Im Vierschache spielen gewöhnlich vier Personen, zwei, die **Verbündeten** gegen die beiden anderen, die **verbündeten Gegner** der ersteren. Es ändert sich jedoch wesentlich nichts, wenn sich drei, oder blos zwei an dem Spiele vergnügen wollen. Alsdann muß eine Person zwei Heere führen.

Die Stellung und die Aufeinanderfolge der Heere haben einen entschiedenen Einfluss auf den Gang des Spieles und die Spielweise. In dieser Hinsicht gibt es zwei Fälle: die Verbündeten sitzen entweder **neben** einander so, dass sie eine Ecke des Schachbrettes gemein haben; oder einander **gegen-**

Digitized by Google

über und zwischen ihren beiden Gegnern. Die erste Stellung erleichtert beiden Verbündeten den gegenseitigen Schutz, besonders sobald die Könige nach der gemeinsamen Ecke zu rochiert und sich wie in eine Festung verschlossen haben. Umgekehrt sind wegen der unmittelbaren Aufeinanderfolge der Verbündeten deren Angriffe stärker und erfolgreicher. Der zweiten aber hat man, nun wohl überall, den Vorzug ertheilt: und mit Recht. Denn es liegt in dem Wesen des Spieles *) und aller ihm ähnlichen, daß die Gegner in den Zügen mit einander abwechseln. Dadurch entsteht ein lebhafteres Ineinandergreifen, ein Durchkreuzen der gegenseitigen Entwürfe, so daß man oft wieder gut machen kann, was der Verbündete etwa verdorben hat. Ferner werden auf diese Weise die Verbündeten, von denen der eine die Gedanken des anderen aus dessen Zügen errathen und ihn nach dem, was er als das

*) So wie auch im Zweischache beim Anfange des Spieles nicht zwei Züge unmittelbar nach einander von einem Spieler gemacht werden sollten, ein übler Gebrauch, welcher nur in Deutschland hier und da noch herrscht. Die Académie des jeux tadelt ihn heftig.

Digitized by Google

Rechte und Schickliche vermuthet, unterstützen soll, räumlich getrennt. Endlich hat keine der beiden Parteien denjenigen Vortheil über die andere, welchen ihr zwei unmittelbar auf einander folgende Züge, zu leicht und oft ohne Verdienst, gewähren. Es tritt vom Anfange eine nicht blos relative, sondern eine absolute Gleichheit unter beiden Parteien ein. Dieser Umstand vornehmlich entscheidet zu Gunsten der zweiten Stellung. — Die Zeichnung veranschaulicht sie. Die Weißen und die Rothen sind Verbündete, die Grünen und die Schwarzen die verbündeten Gegner.

Noch andere Gründe, welche man im Verfolge unserer Betrachtungen von selbst erkennen wird, sprechen für diese zweite Stellung.

§. 6.

Willkührliche Bestimmungen über die Ordnung im Spiele.

Aus der wesentlichen Beschaffenheit des Schachbrettes und der Kräfte auf demselben lassen sich die folgenden Vorschriften allerdings nicht unmittelbar herleiten; indeß spricht für sie die durch längere

Digitized by Google

Uebung gewonnene Einsicht in die Zweckmäßigkeit derselben.

1) Die beiden hellen Farben nehmen an den Seiten des Schachbrettes ihre Plätze, an denen zur rechten Hand das Eckhaus in der Dame, A 1, H 4, ein weißes ist, und dem entsprechend die beiden dunklen Farben an den Seiten, an denen gleichfalls zur rechten Hand das Eckhaus in der Dame ein schwarzes ist, a 1, h 4.

2) Die vier Farben behalten unverändert dieselbe Stellung gegen einander, so wie sie in der Zeichnung dargestellt ist.

3) Den Weißen gebührt stets der erste Zug.

4) Die Zugfolge gehet rechts herum, so dass nach den Weißen die Grünen, dann die Rothen, endlich die Schwarzen ziehen *), wie es die Pfeile andeuten.

**) Enderlein läßt die Zugfolge in der entgegengesetzten Richtung, nämlich links herum, geschehen. Hierdurch wird schon eine andere von der gebräuchlichen abweichende Aufstellung der Steine bedingt und die Spielweise eine durchaus verschiedene von der unserigen.

Digitized by Google

5) Um die Farben losen, gleichviel auf welche Art, die vier Theilnehmer am Spiele, wenn es ihnen anders nicht beliebt, ein Uebereinkommen in dieser Hinsicht zu treffen.

§. 7.

Wie die Steine aufzustellen sind.

Nach der alten Regel werden die Königinnen der hellen Farben auf das weiße, die Königinnen der dunklen Farben auf das schwarze Mittelhaus in der Dame gestellt. Die Könige erhalten ihren Platz unmittelbar daneben rechts auf dem Mittelhause der entgegengesetzten Farbe. Die übrigen sechs Steine höheres Ranges stehen zu den Seiten des Königs und der Königin in der üblichen Ordnung.

Die Könige:	die Königinnen:	die Thürme:	die Läufer:	die Springer:	
D1.	E1.	A1, H1.	C1, F1.	B1, G1.	Weiß.
d1.	e1.	a1, h1.	c1, f1.	b1, g1.	Grün.
E4.	D4.	A4, H4.	C4, F4.	B4, G4.	Roth.
e4.	d4.	a4, h4.	c4, f4.	b4, g4.	Schwarz.

In jedem der vier Lager werden die acht Bauern unmittelbar vor die Steine höheres Ranges gestellt, nämlich auf die Häuser der Gassen 22 und 55.

Digitized by Google

Diese Art der Aufstellung und der Ordnung in den Zügen entspricht den nicht blos herkömmlichen, sondern wohl berechneten Regeln des Zweischachs und bringt unter den vier Heeren, wie man verlangt, Anfangs das vollkommenste Gleichgewicht hervor.

§. 8.

Zug und Umgang. Bezeichnung der Züge.

Jede Bewegung eines Steines auf dem Schachbrette von einem Hause nach einem anderen heißt ein Zug, so wie die Folge von vier Zügen unmittelbar nach einander in der oben (§. 6, 4.) vorgeschriebenen Ordnung, gleichviel von welcher Farbe an man sie rechnet, ein Umgang.

Um einen Zug schriftlich zu bezeichnen, reicht es hin, das Haus, auf welchem der Stein des Zuges steht, und das Haus, nach welchem er bewegt werden soll, anzugeben; den Stein selbst braucht man dabei eigentlich nicht zu bemerken, weil auf einem Hause nur ein Stein stehen kann, der Stein aber, welcher auf dem Hause, nachdem man jenen zieht, sich schon befindet, durch jenen geschlagen wird. Zu höherer Deutlichkeit mag

Digitized by Google

man indeß auch nach Belieben dem Zeichen des Zuges das Zeichen des Steines (K = König, F = Königin, T = Thurm, L = Laufer, S = Springer, B = Bauer) und der Farben *) vorsetzen, und hinter dasselbe das Zeichen des etwa geschlagenen Steines und der Farbe desselben schreiben. Die Zeichen beider Häuser verbindet man durch +, wenn der Zug vom Lager abwärts oder im Angriffe, dagegen durch —, wenn er rückgängig zur Vertheidigung geschiehet. Die Vergleichung dieser Zeichen hat daher für die Bestimmung der relativen Zahl der Kräfte, mithin für die Berechnung der Wahrscheinlichkeit des Gewinnes oder des Verlustes ihre besondere Wichtigkeit. Wir beschränken uns hier darauf, den Gebrauch der Zeichen durch einige Beispiele zu erläutern.

T^1 (Cb + Ch) heißt: der eine Thurm der Weißen geht zum Angriffe gegen die grünen oder die Schwarzen vom Hause Cb nach dem Hause Ch. Geschieht aber derselbe Zug zur Deckung gegen einen feindlichen Angriff, so ist das Zeichen T^1 (Cb — Ch).

*) Die Farben: Weiß, Grün, Roth, Schwarz bezeichne man durch 1, 2, 3, 4.

Digitized by Google

L^4 (f4 + G2) B^1 heißt: der schwarzhäufige Laufer der Schwarzen geht vom Hause f4 im Lager nach G2 und schlägt den Bauer auf G2.

F^3 (Db — F6) S^4 heißt: die Königin der Rothen schlägt den Schach bietenden Springer der Schwarzen, ein Zug, welcher in der Regel mit Verlust verbunden ist.

F^2 (c3 + Ec) heißt: der Feldherr der Grünen geht von c3 nach Ec, theils um die Rothen (oder die Weißen, oder beide zugleich) zu bedrängen, theils um die verbündeten Schwarzen gegen einen Angriff (der Weißen etwa mit dem Springer) zu sichern.

So geben überhaupt die andern Zeichen jedem erst den rechten Sinn, wie ihn auch in einer Rede jeder Satz durch seine Verbindung mit allen übrigen Sätzen empfängt.

S^3 (Ea — F5) heißt: der Springer der Rothen wird, um den König zu decken, von Ea nach F5 gezogen, ein Zug, welcher für diese Kraft wenigstens ein absoluter Verlust ist, indem sie auf Ea einen viel weiteren Spielraum hat, als auf F5.

Ein

Ein sehr häufig vorkommender Anfang des Spieles ist:

Umgang:	Weiß:	Grün:	Roth:	Schwarz:
1	$\mathfrak{B}^1$ (A2 + Ah)	$\mathfrak{B}^2$ (a2 + aA)	$\mathfrak{B}^3$ (H5 + Ha)	$\mathfrak{B}^4$ (h5 + Hh)
2	$\mathfrak{B}^1$ (D2 + D3)	$\mathfrak{B}^2$ (d2 + d3)	$\mathfrak{B}^3$ (E5 + E6)	$\mathfrak{B}^4$ (e5 + e6)
3	$\mathfrak{B}^1$ (F2 + F3)	$\mathfrak{B}^2$ (f2 + f3)	$\mathfrak{B}^3$ (C5 + C6)	$\mathfrak{B}^4$ (c5 + c6)
4	$\mathfrak{F}^1$ (E1 + C3)	$\mathfrak{S}^2$ (g1 + h3)	$\mathfrak{F}^3$ (D4 + F6)	$\mathfrak{F}^4$ (d4 + f6)
	u.		u.	

Wir müssen es dem Leser überlassen, den Sinn dieser Bezeichnung weiter zu verfolgen, das Schick-

Digitized by Google

liche derselben in einzelen Fällen zu prüfen, sie zu üben und sich mit ihr vertraut zu machen. Dem vorliegenden Schriftchen sind, damit es jedem Leser zugänglich sei, zu enge Grenzen gesteckt, als dass ich auf tiefere wissenschaftliche Betrachtungen, namentlich kombinatorische, hier eingehen dürfte. Es genügt, dass wir eine allgemein verständliche Sprache für das Schachspiel jetzt besitzen.

§. 9.

Die Natur der Bauern.

Enderlein und Koch gestatten übereinstimmend dem Bauer nur gerade vorwärts, wie ein Thurm in der Gasse, in welcher er anfänglich stehet, sich zu bewegen, und nach Lauferart rechts und links vorwärts zu schlagen, ganz so, wie auf dem Zweischachbrette. Erreicht nun ein Bauer durch Schlagen den ersten oder zweiten Auszug eines Gegners, und geht in diesem dann gerade fort, ohne durch Schlagen eines feindlichen Steines in die Dame zu gelangen; so kann er sich endlich an der einen Seite des Schachbrettes ordentlich verrennen, ein Fall, welcher auf dem Zweischachbrette nie vorkommt.

Digitized by Google

Begegnen zwei Bauern der Verbündeten einander in derselben Gasse, so will Koch, dass der eine den anderen, ganz gegen die sonst streng beobachtete Sitte der Bauern, in zwei Lauferzügen umgehe. Dies sind schon Unpasslichkeiten; aber die stärkste besteht eigentlich darin, dass nach diesen willkührlichen Gesetzen der Bauer als Kraft zum Angriffe wie zur Vertheidigung wider den Gegner nicht so geschickt ist auf dem Vierschachbrette, als auf dem Zweischachbrette, mögen nun die Heere die erste oder die zweite Stellung (§. 5.) einnehmen. Dieser wesentliche Unterschied bedinzt den Gang der Bauern nach dem Geiste unseres Spieles: denn den veränderten Umständen des Kampfplatzes müssen auch die Kräfte entsprechen, und offenbar soll der Bauer nicht ein blos vorwärts träg einherschreitender, allenfalls zu beiden Seiten schlagender Geselle sein, sondern seiner Natur gemäß eben so gut, wie ein Stein höheres Ranges, dem Angriffe und der Vertheidigung dienen. Diesem Zwecke genügt freilich auf dem Zweischachbrette, auf welchem man den Gegner nicht zur Seite, sondern gerade vor sich hat, der Gang des Bauern in derselben Gasse vollkom-

Digitized by Google

men. Anders verhält sich die Sache auf dem Vierschachbrette.

Die unten ertheilten Vorschriften über den Gang der Bauern des Vierschachs mögen wohl dem Anfänger verwickelt erscheinen; aber bei genauerer Betrachtung wird man erkennen, dass sie aus dem Wesen dieser Kraft des Schachspieles ohne Zwang hergeleitet und richtig aufgefasst in der That eben so einfach als klar sind. Wir beschäftigen uns zuerst mit dem Gange des Bauers, dann mit der daraus gefolgerten Art und Weise, auf welche er schlägt.

§. 10.

Fortsetzung. Wie die Bauern gehen sollen.

Vom Hause aus, auf welchem er ursprünglich steht, macht der Bauer, nach Belieben des Spielers, einen oder zwei Schritte d. h. er geht ein Haus oder zwei Häuser weiter in derselben Gasse, gerade so wie im Zweischache; später macht er nur einen Schritt d. h. er geht von dem Hause, auf welchem er stehet, auf das angrenzende stets vorwärts, nie rückwärts nach dem Lagerplatze sei-

Digitized by Google

ner Farbe. Sobald er das freie Feld (in den Gassen hh, AA, aa, HH) erreicht hat, kann er nach der Beurtheilung über die Zweckmäßigkeit und der Wahl des Spielers entweder in seiner Gasse fort gerade aus, nach dem Lager des Verbündeten zu, gehen, oder unter einem rechten Winkel, nach dem Lager des einen Gegners zu, abschwenken, so dass seine Bewegung stets thurmartig zu der einen Seite des Schachbrettes gleichlaufend bleibt. Eigentlich sollte man nun wohl hierin dem Spieler vollkommene Freiheit mit allen Bauern lassen; an einigen Orten jedoch gestattet man den vier Bauern zur rechten Hand nur rechts ab, den vier Bauern zur linken Hand nur links ab zu schwenken, eine anscheinend willkührliche Beschränkung, in welcher man dennoch den Grundsatz der gleichmäßigen Vertheilung aller Kräfte gegen beide feindliche Heere nicht verkennt. Hiernach kann ein Bauer von einem Hause im freien Felde aus entweder in der einen oder in der anderen zweier Richtungen, welche einen rechten Winkel mit einander bilden, fortgehen (z. B. von Eh nach Eg, oder nach Fh; dann von Fh nach Fg, oder nach Gh), und auf

Digitized by Google

diesem Wege bis zu dem Lagerplatze des Verbündeten, oder bis zu dem des Gegners, nach welchem zu er abschwenken darf, gelangen. Innerhalb eines Lagerplatzes (zwischen den Gassen 33 und 11, 66 und 44) ist es einem Bauer nicht weiter gestattet, eine Schwenkung zu machen, sondern dann muss er stets in der Gasse, in welcher er sich auf 33 oder 66 zufällig befindet, gerade aus nach der Dame zu schreiten, weil hier denen auf dem Zweischachbrette ganz ähnliche Verhältnisse eintreten. So z. B. stehet es einem zwar frei, den weißen Bauer von Hf nach He, oder nach f6 zu rücken; aber von f6 an bleibt ihm kein anderer Weg, als nach f5 und f4, wenn nämlich diese Häuser unbesetzt sind; sind sie dagegen von anderen Steinen bereits besetzt, so muss er auf f6 so lange stehen bleiben, bis jene, falls dies überhaupt in irgend einer Art zu bewerkstelligen ist, diese Häuser verlassen haben. Endlich darf ein Bauer nirgends in eine Gasse nach seinem Lagerplatze zu, welche er bereits überschritten hat, zurückkehren.

Digitized by Google

§. 11.

Fortsetzung. Wie die Bauern schlagen sollen.

Der Bauer schlägt wie ein Laufer rechts und links parallel zur Diagonale auf die beiden gleichfarbigen Häuser gerade vor ihm d. h. in der Gasse, welche er noch nicht überschritten hat, aber im freien Felde nie rückwärts nach seinem Lagerplatze zu. Hat einer der beiden mittlen Bauern einen Stein geschlagen; so gehört er in Absicht seines weiteren Ganges der Abtheilung an, nach deren Seite er geschlagen hat. Innerhalb eines Lagerplatzes, welchen er erreicht, schlägt der Bauer rechts und links nach der Dame zu, gegen welche allein jetzt seine Bewegung gerichtet ist. Ein Beispiel, in dem wir alle übrigen Häuser als unbesetzte annehmen, veranschauliche das Gesagte.

Die Häuser, auf denen der Bauer steht:	auf welche er von ihnen aus schlägt:
F 5	E 6 und G 6
+ F 6	E a und G a
+ F a	E b und G b
+ G a	F b und H b
+ G b	F c und H c

Digitized by Google

Die Häuser, auf denen der Bauer steht:	auf welche er von ihnen aus schlägt:
+ G c	F d und H d
+ H c	G d und d 6
+ H d	G e und e 6
+ d 6	c 5 und e 5
+ d 5	c 4 und e 4

Daher kann es unter diesen Verhältnissen bisweilen geschehen, daß ein Bauer einen anderen feindlichen im Rücken angreift, ein Fall, welchen das Zweischach ausschließt, weil einem hier der Feind gerade gegenüber steht und somit Seitenangriffe der Bauern unmöglich sind. Der schwarze Bauer sei z. B. von g 5 nach G g gelangt, so schlägt ihn wohl der weiße auf H h, aber nicht umgekehrt der schwarze auf G g den weißen auf H h, weil der schwarze die Gasse HH bereits überschritten hat, seine Bewegung nach H h demnach eine rückgängige sein würde *).

*) Der Bauer darf nur als ein Stein höheres Ranges d. h. so bald er nicht mehr Bauer ist, zurückgehen. Den tieferen Sinn dieser alten Vorschrift und den Widerspruch gegen die Grundbedingungen der Natur des Bauers übersehen Diejenigen, welche dem

Digitized by Google

Endlich darf ein Bauer an einem anderen feindlichen vorübergehen, ohne ihn schlagen oder das Schlagen erst anbieten zu müssen, z. B. der rothe Bauer von B5 nach Ba oder B6 schreiten, wenn auch auf Aa ein grüner Bauer steht. Deßhalb allein, weil das Eine oder das Andere unterlassen worden ist, ihn zu nehmen, ist der Gegner nicht befugt *). Ueberhaupt sollte man solche willkührlichen, in dem Wesen der Kraft nicht liegenden Beschränkungen des freieren Gebrauchs der Steine weder machen, noch die geduldeten fernerhin gelten lassen.

§. 12.

Fortsetzung. Wie ein Bauer den Werth eines höheren Steines erlangt.

Wenn ein Bauer in seinem Gange oder durch Schlagen die Dame eines feindlichen Lagers glücklich erreicht hat; so vertauscht man ihn mit einem der verlorenen Steine höheres Ranges, nach

---

Bauer nach allen Richtungen hin sich zu bewegen gestatten. S. Koch's Codex.

*) Anders zu verfahren lehrt Enderlein.

Digitized by Google

Belieben, wie im Zweischache. Der Stein, welcher auf diese Weise an die Stelle des Bauers tritt, muss stets von der Farbe desselben sein (ein rother Bauer darf z. B. nicht mit einem weißen Laufer vertauscht werden). Sollte ein Stein höheres Ranges von dieser Farbe noch nicht geschlagen worden sein; so bleibt der Bauer so lange auf dem erreichten Hause der Dame stehen, bis jenes sich ereignet hat: denn eine Vervielfachung der ursprünglichen Kräfte widerstreitet den Grundbedingungen des Spieles. Rückte er demnach auf ein weißes Haus, es wäre aber bis dahin allein der schwarzhäusige Laufer dieser Farbe geschlagen worden; so könnte er offenbar auch nicht mit diesem vertauscht werden, sondern müsste immer noch den Verlust eines anderen höheren Steines abwarten, wie wenn er auf ein schwarzes Haus in die Dame einrückte und der weißhäusige Laufer wäre allein erst geschlagen worden.

Eben so glückt es bisweilen einem Bauer, in die Dame des verbündeten Lagers zu kommen und hier den Werth eines Steines höheres Ranges zu erwerben. Was das Vierschach betrifft, so liegt in dieser Forderung kein Widerspruch. Denn ein sol-

Digitized by Google

cher Bauer war oft größeren Gefahren ausgesetzt oder hat wichtigere Dienste geleistet, als ein anderer, welcher die Dame des feindlichen Lagers erreicht. Auch ist es dem Geiste jener alten Vorschrift wohl angemessen, dass die Gegner, welche gezwungen oder aus Unachtsamkeit dem Bauer den weiten Weg frei gegeben haben, die daraus folgenden Nachtheile empfinden.

Ursprünglich mag die Vorstellung der alten Inder, dass ein den edleren Kasten geweiheter Ort durch Berührung von einem Wesen niederer Art befleckt werde, die nächste Veranlassung zu dieser Erhebung des Bauers gegeben haben. Wir pflegen sie als eine billige Belohnung der Tapferkeit und der Klugheit des gemeinen Mannes, welcher bis in das Herz des feindlichen Lagers, mitten in die Festung eingedrungen ist oder durch allerlei Hindernisse bis zum verbündeten Heere sich durchgerungen hat, zu betrachten. — Im Grunde aber befindet sich ein Bauer auf einem Hause der Dame an der Grenze seines Laufes. Nach den Grundbedingungen seines Wesens darf er als Bauer nicht zurückgehen; ihn bedeutungslos als todte Kraft auf dem Kampfplatze stehen zu lassen,

Digitized by Google

gibt der Sache keinen rechten Sinn. Man verwandelt ihn daher in eine Kraft anderer Art, und verfolgt mit ihr das Spiel. Zugleich gewinnen dadurch die sonst so einfachen, anscheinend wenig kräftigen Bauernzüge eine Wichtigkeit, welche das Verhältniss der niedrigsten Steine zu den höheren vollkommen ausgleicht. Und auf eine schöne Uebereinstimmung aller Kräfte ist das Spiel in seiner ganzen Gliederung berechnet.

§. 13.

Die Steine höheres Ranges.

Im Allgemeinen gehen und schlagen die Steine höheres Ranges *); der Springer, der Laufer, der Thurm, die Königin, — den König, den Stein des höchsten Ranges und einzig in seiner Art, bringt man billig in eine eigene Klasse und vermengt ihn weder mit dem gemeinen noch mit dem vornehmen Volke — auf dem Brette des Vierschaches eben so, wie auf dem des Zweischaches. Die einzelen Abweichungen, welche durch die veränderten Verhältnisse des

*) Vor Alters die Edile, die Herren, die Hauptleute.

Digitized by Google

Kampfplatzes bedingt werden, soll das Folgende erläutern.

§. 14.
Der Springer.

Obschon es für das Vierschachbrett strenge und durch die Umstände völlig gerechtfertigte Vorschrift ist, dass ein Stein sich nur in der geraden Linie, die eines der vier häuserlosen Quadrate an den Ecken nicht durchschneidet, zwischen dem Mittelpunkte des Hauses, auf welchem er steht, und dem des Hauses, nach welchem er gezogen werden soll, bewegen darf; so hat man dennoch dem Springer gestattet, auch von A3 nach h2, von h3 nach A2, u. s. f. zu gehen. Diese Folgewidrigkeit hat man entweder zufällig übersehen, oder sie bemerkend im Stillen dadurch entschuldigt, dass der Springer des Zweischaches wenigstens an diesen äußerst empfindlichen Stellen als eine wirksamere Kraft gegen den Feind auftreten müsse. In der That ist der für das engere Zweischachbrett wohl berechnete und beschränkte Springerzug dem ausgedehnteren Vierschachbrette weniger angemessen; daher steht auch diese Kraft dem Laufer

Digitized by Google

und dem Thurme unverhältnissmäßig nach. So durchmisst der Springer das Zweischachbrett in einer geraden Linie, z. B. von Ba über Cc und De nach Eg mit drei Zügen; auf dem Vierschachbrette braucht er dazu sechs, z. B. von G4 über F6, Eb, Dd, Cf und Bh nach A2, während der unbeschränkte Laufer und der unbeschränkte Thurm einen ungleich größeren Raum beherrschen. Wir verkennen nicht, dass beiden der Springer, weil er in der Richtung seiner Bewegung schräg gegen die Seiten und die Diagonale wirkt, um Vieles schon überlegen ist; allein dessen ungeachtet erreicht die Macht des zu beschränkten Zweischachspringers auf dem Vierschachbrette nicht die des Laufers und die des Thurmes. Um nun das erforderliche Gleichgewicht der Kräfte für das Vierschach herzustellen, genügt die Erweiterung des Wirkungskreises des Springers um eine einzige Stufe. Er stehe z. B. auf Da; so sind unter den 25. Häusern, welche das von 55 (unten), BB, FF, und cc eingeschlossene Quadrat enthält, wie bekannt, acht durch ihn bedroht. Jede Seite dieses Quadrates erweitere man nun nach beiden Richtungen hin um ein Haus; so entstehet das von 44 (un-

Digitized by Google

ten), AA, GG und dd begrenzte, aus 49 Häusern zusammengesetzte Quadrat. Innerhalb desselben beherrscht der Springer des zweiten Grades, wie vorher, von Da aus, weil er schräg gegen die Querlinie und die Seiten des Quadrates wirkt, alle diejenigen Häuser, nach denen von Da aus weder der Thurm noch der schwarzhäusige Laufer gehen kann, nämlich außer den vorhin genannten acht Häusern B6, C5, E5, F6, Fb, Ec, Cc, Bb, noch A5, A6, Ab, Ac, Bd, Cd, Ed, Fd, Gc, Gb, G6, G5, F4, E4, C4, B4, also überhaupt 24. Ihm kommt deßhalb der doppelte absolute Werth des Laufers oder des Thurmes, weil jeder der beiden innerhalb des bezeichneten Raumes blos über zwölf Häuser gebietet, oder der relative Werth der Königin an dieser Stelle zu. Verhindern wir ihn, aus diesem Grunde und um seinen Gang dem des Springers des ersten Grades entsprechender zu machen, auf die acht schwarzen Häuser A6, Ab, Cd, Ed, Gb, G6, E4 und C4 zu gehen; so sinkt sein absoluter Werth an dieser Stelle innerhalb des besprochenen Quadrates auf 16, welcher den des Thurmes so wie den des Laufers nur um ein Weniges übertrifft.

Digitized by Google

Freilich wird hierdurch jenes schöne Ebenmaaß der drei einfachen Kräfte des Zweischachbrettes (1: 1: 1) nicht ganz so wieder hervorgebracht; aber dennoch eignet sich dieser Springer des zweiten Grades bei weitem mehr für den Gebrauch des Vierschaches, zumal wenn man ihn dann dem Eingangs berührten allgemeinen Gesetze streng unterwirft, als der gemeine, welchem jener auch darin ähnelt, daß er das Vierschachbrett auf dem kürzesten Wege mit vier Zügen durchmißt, z. B. von G4 über Ea, Cd und Ag nach C2, und gegen eines der feindlichen Lager mit dreien, z. B. von G4 über Ea und Hc nach e4 oder von G4 über Ea und Bc nach e2. Er würde, wenn man sich vereinigte, ihn anstatt des gemeinen in dem Vierschachspiele anzuwenden, demselben einen höchst eigenthümlichen Charakter verleihen. Allerdings will das Spiel mit der neuen Kraft von Neuem erlernt sein, und der Gewohnheit mißfallen Neuerungen. Dessen ungeachtet durfte ich mir hier nicht versagen, diesen Vorschlag zu erörtern, weil er zur Ausbildung des Vierschachspieles wesentlich beiträgt.

Ueberall, so viel mir bekannt geworden ist, be-

Digitized by Google

dient man sich bis jetzt des gemeinen Springers im Vierschachspiele.

§. 15.
Der Laufer.

Jeder Laufer bewegt sich von einem beliebigen Hause aus nach zweien Richtungen, welche den beiden Querlinien des Brettes parallel sind, oder in den Querlinien selbst. Deßhalb muss ein Laufer immer auf Häuser der Farbe treffen, von welcher er ursprünglich eines eingenommen hat, kann also nie, wie ein Springer oder ein Thurm, von einem weißen Hause auf ein schwarzes, oder umgekehrt, gehen. Aus diesem Grunde und in Folge der üblichen Aufstellung gibt es in jedem Heere einen weißhäusigen und einen schwarzhäusigen Laufer, ein Unterschied, welcher bei jedem anderen Steine gar nicht vorkommen kann. Eben daher bleiben auch die Richtungen der Bewegung des weißhäusigen und des schwarzhäusigen Laufers unter allen Umständen einander gleichlaufend und fallen nie in dieselbe Gerade zusammen, wie z. B. die Richtungen der Bewegung beider Thürme eines Heeres.

Digitized by Google

Weil ein Stein über die häuserlosen Quadrate an den Ecken nicht hinweggehen darf; so sind sämmtliche Bewegungen der Laufer, außerhalb der Dame, durch die vier Geraden von C1 nach f1, von c1 nach C4, von F4 nach c4, und von f4 nach F1 begrenzt.

§. 16.

Der Thurm und das Rochieren.

Der Thurm geht immer parallel zu einer der an einander stoßenden Seiten des Schachbrettes. Er kann daher bald auf ein weißes, bald auf ein schwarzes Haus gestellt werden. Aus jenem Grunde sind die Richtungen der Bewegung der Thürme im Allgemeinen parallel, und zwei fallen in dieselbe Gerade zusammen, wenn zwei oder mehre Thürme in derselben Gasse stehen.

Das Rochieren (Rockieren, Rochen) ist die einzige Seltsamkeit des Schachspieles, ein Zug, für welchen ich eine befriedigende Erklärung durchaus nicht zu geben weiß, außer dem Wunsche etwa, den König durch jedes Mittel in Sicherheit gebracht und gegen Angriffe geborgen zu sehen. Ein Stein

Digitized by Google

umwandert den anderen! in der That ein Vorrecht der Krone, wie keines sonst auf der Welt, ein wahrhaft königlicher Zug. Der Thurm ist in dieser Rücksicht der alleinige Günstling des Königes: warum nicht auch der Feldherr? — Man rocht im Vierschache unter gleichen Bedingungen und auf gleiche Weise, wie im Zweischache. Doch sei man dabei auf der Hut: denn der Unvorsichtige stürzt sich dadurch oft in unabwendbare Gefahren *).

Läßt man das Rochen einmal als einen richtigen Zug gelten, so sollte es auch ohne weitere Beschränkung erlaubt sein, wenn nur zwischen dem Könige und dem Thurme kein anderer Stein sich befindet und der erstere nicht etwa in ein Schach geräth. Daher verdient die italienische Art zu rochen **) vor der anderwärts üblichen verständiger Weise den Vorzug. Jener zufolge darf man nämlich den König auf jedes Haus zwischen ihm und

*) Deßhalb meint auch wohl Koch, im Vierschach werde niemals rochiert, eine falsche Ansicht, welche durch die bedeutenden Vortheile, die das Rochieren je zuweilen gewährt, schlagend widerlegt wird.

**) Anastasia und das Schachspiel. I. S. 13.

Digitized by Google

dem Thurme und letzteren eben so auf jedes freie Haus in der Dame zur Seite des Königes stellen, ganz nach Belieben. Das Rochen zu verbieten, so bald der König Schach gehabt oder einen Zug, wenn nur nicht aus der Dame, gemacht hat, halte ich für eine unpassende willkührliche Beschränkung.

§. 17.

Die Königin.

Der unabhängige Werth der zusammengesetzten Kräfte ist zwar auf jedem Hause im Allgemeinen der Summe der unabhängigen Werthe der Kräfte gleich, welche in einer zusammengesetzten Kraft vereinigt sind; er wird aber, wenn der zusammengesetzten Kraft der Lauferzug zukommt, dadurch um ein Beträchtliches noch erhöhet, weil dann eine solche Kraft bald als weißhäusiger, bald als schwarzhäusiger Laufer wirken kann. Diese Bemerkung trifft die Königin des gemeinen Schachspieles, welche die Kraft des Thurmes und des Laufers in sich vereiniget und so auch im Vierschachspiele gebraucht wird. Der unabhängige Werth dieses Steines gleicht

Digitized by Google

daher der Summe der unabhängigen Werthe eines Thurmes und beider Laufer von demselben Heere.

Hierauf stützt sich die überall beobachtete Sitte, daß jeder Spieler den Gegner auf die Gefahr, mit welcher er dessen Königin bedrohet, durch den bekannten Zuruf: Hütet die Konigin! aufmerksam machen muss. Dieser Verbindlichkeit wird man jedoch dann überhoben, wann ein Mitspieler freiwillig seine Königin der Gefahr, geschlagen zu werden, aussetzt. Im Vierschachspiele kann damit mehr noch, als im Zweischachspiele, ein wichtiger Zweck verbunden sein, weßhalb man um so strenger auf die genannte Uebereinkunft zu halten gezwungen ist, gesetzt auch, bloße Unachtsamkeit trage die Schuld des Verlustes.

§. 18.

Decken, Bedrohen und Vorziehen.

Decken und Bedrohen sind zwar einander widerstreitende Begriffe, welche man von der gegenseitigen Stellung zweier Steine gebraucht, je nachdem dieselben befreundete oder feindliche sind; sie

Digitized by Google

kommen aber darin mit einander überein, daſſ ſie diejenige Stellung zweier Steine bezeichnen, vermöge welcher die Richtung der Bewegung des einen durch den Mittelpunkt des von dem anderen eingenommenen Hauſes geht. Das Decken wie das Bedrohen geſchiehet entweder einſeitig, wenn die Richtung der Bewegung blos des einen Steines durch den Mittelpunkt des von dem anderen eingenommenen Hauſes geht, oder gegenſeitig, wenn dies von den Richtungen der Bewegung beider Steine gilt. So z. B. decken und bedrohen ein Thurm und ein Laufer einander einſeitig, zwei Thürme in derſelben Gaſſe einander gegenſeitig, ebenſo die Springer auf F a und c G. Ein weißhäuſiger und ein ſchwarzhäuſiger Laufer decken oder bedrohen einander nie, weil die Richtungen ihrer Bewegung ſtets parallel bleiben. Einſeitige Deckungen gewähren einen nur bedingten Schutz und taugen ſchlecht zum Angriffe. Gegenſeitige Deckungen verringern zwar die Wirkung der Steine ihrer Ausdehnung nach, verſtärken ſie aber in eben dem Grade zum Angriffe auf einen beſtimmten Punkt.: Der ſchlagende Stein nimmt den Platz des geſchlagenen ein, weil eine

Digitized by Google

Kraft unmittelbar blos bis zu dem ersten Hindernisse in der Richtung ihrer Bewegung und zunächst blos auf dasselbe wirkt. Das Vorziehen eines Steines zwischen den bedrohenden und den bedrohten ist daher ein verneinendes Decken, im Gegensatze zu dem vorher betrachteten bejahenden. Gegen einen Angriff des Springers ist das Vorziehen eines Steines unmöglich, weil der Springer schräg gegen die Richtungen der Bewegung aller übrigen Steine wirkt, also die Bewegung jenes nie durch die Stellung eines dieser gehemmt wird. Eben hierin ist das Verderbliche der Springerangriffe für den Gegner zu suchen, eben deßhalb muss der Springer stets besonderen Bedingungen unterworfen werden, damit er nicht die übrigen Kräfte in das Ungemessene überflügle. Umgekehrt kann aber der Springer jedem anderen Steine vorgezogen werden, wann nicht der Angriff von Hause zu Hause, wie z. B. der des Bauern immer, erfolgt, weil die Richtung der Bewegung jedes anderen Steines, sei es nach der Querlinie oder parallel zu den Seiten, durch den Mittelpunkt des Hauses innerhalb des Wirkungskreises jenes geht, die des Springers da-

Digitized by Google

gegen an den Mittelpunkten der Zwischenhäuser seitwärts vorbei. Ein Angriff mit der Königin, wenn er durch einen Thurm, einen Laufer, oder einen Bauer unterstützt wird, bringt deßhalb so viele Gefahr, weil einer dieser Steine und die Königin einander gegenseitig decken.

§. 19.
Der König.

Der König, der Stein, auf welchen jede Handlung im Spiele bezogen wird, ist selbst keine Kraft. Er rückt nach allen Richtungen hin, vorwärts und rückwärts, mit der Gewichtigkeit und Schwere eines asiatischen Sklavengebieters langsam und gemessen nur von Hause zu Hause, kann wohl bedroht werden, aber nie selbst angreifen, höchstens durch die Hinwegnahme eines nicht gedeckten Steines, welche man ein eigentliches Schlagen nicht nennen darf, weil ein schlagender Stein unter allen Umständen seine Kraft darthut und schlägt, seiner eigenen Person Platz machen. Aus demselben Grunde deckt auch der König einen Stein nur im uneigentlichen Sinne d. h. er macht sich auf dem Hause Platz, wel-

Digitized by Google

welches ein feindlicher Stein schlagend besetzt hat, kann aber dem bedroheten Steine in keiner Art sonst (z. B. durch Vorziehen) Hilfe leisten. Wie er nie schlägt, darf er auch nicht geschlagen werden; deßhalb verbietet es sich von selbst, zwei feindliche Könige auf angrenzende Häuser neben einander zu ziehen oder mit einem Könige dem feindlichen Schach zu geben. Alles dies würde erlaubt sein, wenn der König eine Kraft wäre.

Von jedem Hause im freien Felde hat der König acht Ausgänge. Angegriffen von einem gedeckten Bauer oder einem Springer bleiben ihm sieben, von einem Thurme oder Laufer sechs, von der Königin vier. Nach der Stellung des Königes, der angreifenden und der jene deckenden Steine vermindert sich die Zahl der Ausgänge wohl bis auf Null. Im letzten Falle nennt man den König mat.

§. 20.

Das Spiel mit gegenseitiger Berathung, oder ohne dieselbe.

Es liegt offenbar in dem Wesen dieses zusammengesetzten Spieles, daß die beiden Verbündeten

Digitized by Google

in einem Geiſte handeln. Verfolgt jeder für ſich ſein Spiel, ohne ſich viel um die Züge des andern zu bekümmern, ſo iſt, wenn die Gegner einander beſſer verſtehen, nichts gewiſſer, als der baldige Verluſt der Partie.

Das einmüthige Zuſammenwirken der beiden Verbündeten läſſt ſich freilich am Leichteſten und Einfachſten dadurch bewerkſtelligen, daſſ man vom Anfange einander erlaubt, die Züge zu beſprechen oder durch Winke anzudeuten. Eine ſolche Uebereinkunft iſt für Anfänger, denen die Ueberſicht, namentlich in verwickelten Stellungen und entſcheidenden Augenblicken, noch abgeht, ſogar nothwendig, auch dann billig, wenn eine Perſon allein zwei Heere gegen zwei andere Perſonen führt, weil der geübtere Spieler ſeinen Gegnern eben durch die Einheit des Wirkens um ſo überlegener wird *).

*) Dagegen erinnert man mit Rechte, daſſ durch die Züge des einen der Verbündeten in dem anderen gewöhnlich Gedanken erweckt werden, auf welche dieſer nicht immer zugleich geräth; denn jeder kombinirt die Möglichkeiten, berechnet das, was wahrſcheinlich geſchehen wird, auf ſeine Weiſe, aus dem von ihm gewonnenen Geſichtspunkte. In ſo fern iſt daher das

Digitized by Google

Ausgelernte Spieler finden aber ein vorzügliches Vergnügen daran, alles Sprechen, alle Mittheilungen und etwaige Winke über das zu befolgende Spiel sich zu versagen *). Aus ihren Zügen errathen sie einander in ihren Entwürfen, und unterstützen einander nach dem, was der eine über die Absichten des anderen muthmaßt. Auf diese Weise gewinnt das Spiel an höherer und lebhafterer Theilnahme, sogar an Ergötzlichkeit. Jeder muss sich bemühen, den Gedanken seiner drei Mitspieler auf den rechten Grund zu kommen und die Täuschungen der Gegner von deren wahren Bestrebungen zu unterscheiden. Da bewähre sich der Scharfblick des Menschenkenners und der erfahrenste Psycholog erbeute noch manche Beobachtung für seine nie vollendete Wissenschaft. Hoffnung und Furcht heften sich an die Fersen jedes Steines, welcher gezogen

---

Vierschach unter dreien für die eine Person um Vieles schwerer als für deren beide Gegner, ganz abgesehen von der angestrengteren Aufmerksamkeit, welche jene dem Spiele widmen muss.

*) S. Enderlein's Anweis. z. Vierschachsp. Allgemeine Grundsätze I. und II. u. §. 6.

Digitized by Google

werden soll, und so fordert das Glück *), wenn man kühne Gedanken und Missgriffe mit dem Namen belegen darf, auch seinen Antheil am endlichen Siege.

§. 21.

Vorschriften und Musterspiele.

Das Schachspiel ist zu geistig, edel und frei, als dass es jemals durch allgemeine Vorschriften für das Verhalten zu einem todten Mechanismus, zu einem Mittel, die lange Weile zu vertreiben und die Zeit der Müssiggänger abzukürzen, herabsinken könnte. Es ist das reinste Bild der reinen Wissenschaft, welche ihr selbst Zweck den niedrigen Ruhm gemeiner Nützlichkeit verschmähet und der Gier in das Vergängliche gebannter Seelen nach vergänglichem Besitzthume mächtig entgegenwirkt. Schande über Den, welcher auch hier die verfluchte Geldsucht einmischt und das edle Schach durch ein Spiel um Geld entehret **)! Aber gegen die Absichten

*) S. Anastasia I. Seite 17—30. Doch: Fortuna è niente, senza giudizio.

**) Eine Gemeinheit, welche in Deutschland selten oder nie vorkommt, desto häufiger dagegen in Italien und England.

Digitized by Google

so tief Verderbter verläugnet es auch dann nicht ganz seine erhabene Natur und lehrt wenigstens die wilde Leidenschaft zähmen und beherrschen: denn wer ihr gehorcht, wird nie eine Partie Schach gewinnen *). Deßhalb ist es auch der heranwachsenden Jugend als die tauglichste Unterhaltung während der Erholungsstunden von fast allen Erziehern empfohlen worden.

Das Schachspiel will aus dem Geiste eines jeden seiner Freunde mit Selbständigkeit herausgebildet und auferzogen sein, wenn man es überhaupt dafür ansiehet, was es seinem Wesen nach ist, eine Gymnastik des Geistes. Daher kann man den Musterspielen einen nur untergeordneten Werth zugestehen, da sie alle auf der Voraussetzung eines Fehlers d. h. eines falschen Urtheiles und Schlusses

*) Der treffliche Weickhmann lehrt schon in dem oben unter dem vollständigen Titel angeführten Werke über sein großes Königsspiel aus der Art und Weise, auf welche sich Jemand beim Schachspiele zu benehmen pflegt, den sittlichen Charakter desselben errathen. Eben so Franklin in seinen Morals of chess.

Digitized by Google

von der einen Seite beruhen *). Aus ihnen hatte Rousseau vergeblich sich abgequält das Schachspiel zu erlernen: er verlor um so sicherer, je ängstlicher er sich nach ihnen richtete. Wie wenig allgemeine Vorschriften fruchten, da sie den Ungeübten leicht trügen und für jeden besonderen Fall immer wieder das eigene Urtheil in Anspruch nehmen, ist bekannt. Nach diesem Gesichtspunkte werde ich jetzt Einiges über den Sinn, in welchem das Vierschach zu spielen ist, sagen, und dabei eines Falles erwähnen, welcher in der That für den wichtigsten und bisher noch nicht entschiedenen Streitpunkt unseres Spieles gehalten werden muss.

§. 22.

Wie die Verbündeten angreifen sollen.

Jeder Angriff wird von beiden Verbündeten während desselben Umganges, also zugleich, und in einerlei Sinne d. h. gegen denselben Gegner unternommen. Dies geschiehet, indem sie entweder zwei verschiedene Punkte des feindlichen Heeres bedrohen;

*) Bevor der Gegner keinen Fehler begangen hat, lässt sich ein eigentlicher Entwurf für das weiter zu verfolgende Spiel überhaupt nicht bilden.

Digitized by Google

oder dadurch, dass der eine Verbündete den angreifenden Stein des anderen deckt; oder dadurch, dass der andere den Angriff des ersteren benutzt, neue Kräfte in das Feld vorzuschieben, einen noch gefährlicheren Angriff durch jene einzuleiten, oder dem Gegner eine entscheidende Stellung abzugewinnen. Vereinzelte Angriffe dagegen wirken entweder Nichts, wo sie nicht gar die eigene Kraft schwächen, oder gewähren höchstens einen geringen vorübergehenden Vortheil.

Man greift gern den stärkeren der beiden Gegner zuerst an, oder denjenigen, welcher die empfindlichsten Blößen gibt, in Augenblicken zumal, in denen ihm der Verbündete wenig schicklich zu Hilfe eilen kann.

Steine tauscht man ab, wenn es gilt, das feindliche Heer bedeutend zu schwächen, weil der feindliche Verlust immer ein Gewinn ist; oder dem Gegner eine geschickte Stellung vorwegzunehmen.

§. 23.

Wie die Verbündeten sich und einander vertheidigen sollen.

Eben so muss die Vertheidigung der gemeinsamen Angelegenheit von beiden Verbündeten in einerlei Sinne geleitet werden. Daher thut jeder von

Digitized by Google

beiden wohl, den anderen gegen wirkliche, oder besser noch gegen wahrscheinliche Angriffe zu decken, oder durch eigene Angriffe gegen einen der beiden Gegner deren Anschläge zu stören, zu hindern, zu verderben, wenn er ihnen nicht mehr zuvorzukommen vermag. Kann man, gezwungen sich zu vertheidigen, einen Angriffszug damit verbinden: um so besser! Ein beherzter Angriff ist überhaupt die schicklichste und wirksamste Vertheidigung. Oft gebietet die Nothwendigkeit, zur Rettung des Freundes aus tödtlicher Gefahr kein Opfer, selbst das kostbarste nicht, zu scheuen, zumal wenn eilige Hilfe allein rettet. Aus diesem Grunde eben darf die Königin, welche freiwillig an einen bedrohten Punkt sich begiebt, ohne vorherige Warnung geschlagen werden, weil vorauszusetzen ist, dass ein höherer Zweck einen solchen Zug erfordert. Unachtsamkeit aber mag Jeder büßen.

§. 24.

Einfluss der Folge der Farben auf den Angriff und die Vertheidigung.

Bei dem Angriffe wie bei der Vertheidigung achte man genau auf die vorgeschriebene Ordnung

Digitized by Google

in der Folge der Farben: Weiß, Grün, Roth, Schwarz. Aus Fehlschlüssen in dieser Beziehung entspringen bei weitem die meisten Verwickelungen des Spieles. Man berechne sorgfältig, in wie weit der Verbündete im Stande ist, einen Angriff zu unterstützen oder die Vertheidigung zu übernehmen, ohne an dem Einen wie an dem Anderen durch den dazwischen ziehenden Gegner gehindert zu werden. Die Eigenthümlichkeit des Vierschachspieles macht eine solche Umsicht nothwendig, deren Mangel Anfangs oft sehr geübte Zweischachspieler verwirrt *). Beispielsweise wollen wir die oben (§. 8.) angefangene Formel eines Spieles einige Umgänge weiter fortsetzen **). Die Heere der dunklen Farben sind sogleich im Nachtheile gegen die der hellen, weil Grün im fünften Umgange den Bauer auf c 2 durch die Königin oder durch den Springer auf b 1 zu decken versäumt.

*) Enderlein's Anweis. z. Vierschachspiel (§. 28. u. folg.) enthält über diesen Gegenstand viele treffende praktische Bemerkungen.

**) Wir verfahren hierbei nach der bisher üblichen Spielweise. (Vergl. §. 14.)

Digitized by Google

5.	♘1 (C3 + C6)	♗2 (h3 + A2)	♕3 (F4 + d3) ♔s	♘4 (f6 + Gd)
6.	♘1 (Cc + c2) ♔2 s	♖2 (o)	♕3 (d3 — D6)	♗4 (b4 + a6)
7.	♘1 (c2 — b3) s	♖2 (d1 — d2)	♕3 (D6 + C5)	♗4 (a6 + Gh) s
8.	♘1 (b3 + c2) s	♖2 (d2 — e3)	♔3 (Ha + Gb) ♗4	♔4 (a5 + Ha)

Im fünften Umgange ging der grüne Springer auf A2, um im sechsten Umgange von C3 aus dem weißen Könige Schach zu bieten. Deßhalb deckt die schwarze Königin auf Gd den grünen Springer auf A2 und bedrohet zu gleicher Zeit den weißhäusigen Laufer der Rothen auf d3.

Durch diesen einstweilen gedeckt bietet die weiße Königin im sechsten Umgange auf e2 dem grünen Könige Schach, was der Buchstabe s hinter dem Zeichen des Zuges andeutet. Der grüne König ist jedes Ausganges beraubt, daher mat, wie das Zeichen K2 (ö) deutlich zu erkennen gibt. Der rothe Laufer von der schwarzen Königin bedroht kehrt zurück. Der schwarze Springer geht auf a6, um im folgenden Umgange von Gb aus die rothe Königin auf F6 zu bedrohen, was dann auch erfolgt und durch den Buchstaben s oben rechts am Zeichen des Zuges angedeutet ist.

Im siebenten Umgange geht die weiße Köni-

Digitized by Google

gin von c 2 nach b 3 zurück *), weil sie nicht mehr gedeckt ist. Dadurch wird der grüne König frei, muss aber nach d 2 ziehen. In bei weitem den meisten Fällen ist ein Zug mit dem Könige Verlust; daher empfängt er im Zeichen ein (—), und hier mit vollem Rechte.

Das Uebrige ist jetzt für sich deutlich genug.

Anfängern empfehlen wir, Abänderungen dieses Spieles zu versuchen und an anderen Beispielen sich zu üben. Besondere Belehrung wird es ihnen gewähren, für jeden Zug auf dem Brette das entsprechende Zeichen zu ermitteln und niederzuschreiben, so, wie es oben gelehrt wird. Denn dadurch erst schärfen sie ihr Urtheil und gelangen zur rechten gründlichen Einsicht in das Wesen jedes Zuges und die Verknüpfung der Gedanken und Absichten, auf welcher jener beruhet.

Um Uebereilungen zu verhüten oder einmal be-

*) Klüger würde es gewesen sein, den weißhäufigen Laufer von C 1 nach E 3 zu ziehen, um dadurch die Königin auf c 2 zu decken und das Mat des grünen Königes zu halten. Es sind aber hier mehrere fehlerhafte Züge absichtlich begangen.

Digitized by Google

gangene, wie billig, büßen zu lassen, hält man an einigen Orten streng auf das Gesetz: „der von einem Mitspieler in dem Augenblicke, in welchem ihn die Reihe zu ziehen trifft, einmal berührte Stein muss unvermeidlich gezogen werden. Widerstreitet aber ein Zug mit diesem berührten Steine andern höheren Gesetzen, was z. B. rücksichtlich des Königes, welcher ein von einem feindlichen Steine bedrohtes Haus nicht betreten darf, oft der Fall ist; so geht der unvorsichtige Mitspieler während dieses Umganges seines Zuges ganz verlustig."

§. 25.

Das Schachgebot.

Der König muss dem ihm Schach bietenden Steine entweder ausweichen, oder sich gegen ihn durch Vorziehen eines Steines decken, oder ihn, wenn er nicht gedeckt ist, vom Kampfplatze hinwegdrängen. Man darf zwar, wenn einen früher als den im Schache gehaltenen Verbündeten die Reihe trifft, den König desselben gegen den Angriff schützen oder den Schach bietenden Stein schlagen; ist aber in keinem Falle dazu verpflichtet, weil sonst die

Digitized by Google

nothwendige Freiheit der Bewegung jedes einzelen Heeres gehemmt werden würde. Ja, es steht einem sogar frei, den Stein des eigenen Heeres, welcher den König des Verbündeten gegen ein Schach des Feindes deckt, unbedingt wegzuziehen, und diesen König dadurch den feindlichen Angriffe Preis zu geben. In einer solchen Handlung liegt kein Widerspruch, wie es Manchem scheint. Denn jedes Heer hat nähere Pflichten gegen den eigenen König, als gegen den des verbündeten. Jenen muss es, diesen darf es schützen, und es kann sich wohl ereignen, dass man den befreundeten König blos zu stellen gezwungen wird, um den eigenen zu decken.

Kein König darf auf ein von einem feindlichen Steine bedrohtes Haus gezogen werden. Geschiehet es dennoch von einem Mitspieler aus Unachtsamkeit oder Argliſt, so hat jeder andere, welcher diesen Fehler bemerkt, das Recht, einen anderen Zug, oder, wenn die vorherige Uebereinkunft sich für die Annahme des oben (§. 24.) erwähnten Gesetzes entschieden hat, zu fordern, dass der Mitspieler während dieses Umganges seines Zuges verlustig gehe.

Bieten Steine feindlicher Farben während des-

Digitized by Google

selben Umganges einander Schach, so muss dieses auch von beiden Königen beachtet werden. Hat z. B. der Grüne dem Weißen ein Schach angesagt; so gilt dieses, wenn auch sogleich darauf der Rothe dem Grünen Schach bieten sollte. Die Ursache dieser Vorschrift begreift man leicht. Wollte nämlich der Weiße das Schachgebot des Grünen unter solchen Umständen nicht achten; so würde er früher, als der Grüne, seinen König und mit diesem das Spiel verlieren.

§. 26.

Was für Gefahren ein Schachgebot mit sich bringet.

Ein Schachgebot beschränkt die Freiheit der Wahl unter den möglichen Zügen auf ein Kleinstes, weil der König unbedingt zuerst gegen die ihm drohende Gefahr gesichert werden muss. Solch eine günstige Gelegenheit lassen die verbündeten Gegner nicht ohne Noth vorübergehen, dem geängsteten Heere die empfindlichsten Verluste zuzufügen, wo nicht gar es aufzureiben. Denn ein gut eingeleitetes Schachgebot hat häufig mehre hinter einander

Digitized by Google

zur Folge, und mit jedem ist gewöhnlich der Verlust irgend eines der Steine höheres Ranges verknüpft, unter denen man sich zuerst wo möglich die feindliche Königin auslies't. Daher suche man sich vor einem Schachgebote, wenigstens während der Umgänge im Anfange des Spieles, sorgfältig zu bewahren. Der Kühne wird deßhalb den König hinter überflüssige oder die freiere Bewegung der Kräfte gar hindernde Verschanzungen nicht verstecken, noch für die Vertheidigung mehr seine Maaßregeln als für den Angriff treffen.

§. 27.

Der Grundsatz der gegenseitigen Unterstützung.

Werfen sich zwei Verbündete, wie eben angedeutet worden ist, mit einem Theile ihrer Streitkräfte auf das Heer des einen Feindes, und vernichten es, während der Verbündete desselben sorglos nichts bedeutende, Hilfe nicht bringende Züge *)

*) Dies sind s. g. Parademärsche im Angesichte des feindlichen Feuers.

Digitized by Google

hierhin und dahin macht, oder selbstsüchtig mehr auf die Erhaltung seiner Truppen, als auf die Rettung seines Bundesgenossen und den zu erringenden endlichen Sieg bedacht ist; so gehet die Partie für die Angegriffenen ohne alle Hoffnung zur etwaigen Wiederherstellung des Gefechtes verloren, wenn die Angreifenden nicht zu hitzig und unbesonnen keck ihre Absicht verfolgen. Dagegen werden die Verbündeten, von denen jeder den Genossen sorgfältiger als sich selbst, jedoch mit Umsicht, schützet, nach jedem Umgange des Sieges gewisser werden, weil der Bedrängniss des einen der andere sogleich zu Hilfe eilen und eben deßhalb jeder den auf diese Weise leichter abzuschlagenden Angriffen der Gegner weniger Preis gegeben die eigenen Angriffe um so nachdrücklicher ausführen kann. Häufig gewährt es auch einen höheren Vortheil, wenn Steine befreundeter Farben, als wenn Steine derselben Farbe einander decken. In allem diesem ist der Grundsatz der gegenseitigen Unterstützung ausgesprochen.

Digitized by Google

§. 28.

Der Grundsatz der gleichmäßigen Vertheilung der Kräfte unter die beiden Verbündeten.

In allen Fällen, welche ein Opfer erfordern, sehe man darauf, daß der Verbündete sein Heer nicht übermäßig schwäche, weil selbst das stärkere Heer bei der in Rücksicht des Feindes zu unverhältnißmäßigen Schwäche des anderen der nöthigen Unterstützung ermangelt und dadurch wohl gar aus dem Felde geschlagen werden kann. Der mindeste Nachtheil der Schwäche besteht in einer Menge beschränkter Züge, welche selten Bedeutendes ausrichten. Allein weit öfter ist das geschwächte Heer in seiner Ohnmacht gezwungen, unthätig dem Kampfe zuzusehen und den Verbündeten seinem endlichen Schicksale hilflos zu überlassen. Daher sollen beide Verbündete vom Anfange an bei jedem Zuge die vereinigte, von der Stellung abhängige Wirkung ihrer Kräfte richtig berechnen und dafür sorgen, daß sie sich an Kräften ungefähr gleich stark erhalten. Man nennt diese Vorschrift den Grundsatz der gleichmäßigen Vertheilung der

Digitized by Google

Kräfte unter die beiden Verbündeten. Schlaue Spieler suchen deßhalb oft das Heer des gewandteren ihrer beiden Gegner vorerst zu vernichten, weil sie dadurch, koste es ihnen selbst auch noch so bedeutende Opfer, des Sieges gewiss werden. Denn der seiner Streitkräfte beraubte König ist eine gar klägliche Figur.

§. 29.

Der Matzug.

Selten werden zwei Verbündete zugleich d. h. während desselben Umganges mat, womit das Spiel entschieden und beendigt ist. Gewöhnlich trifft dieses Loos zuerst den einen der beiden Verbündeten. Da das Mat in der Unmöglichkeit für den König besteht, den ihn bedrohenden Steinen irgendwie auszuweichen; so ist der im Schach gehaltene König erst von dem Augenblicke an mat, in welchem der Ordnung gemäß der Zug an ihn kommt und er nicht weiter ziehen kann. Setzt z. B. der Weiße den Schwarzen wirklich mat, so gilt dieses Mat dennoch nicht früher, als bis der Grüne — welcher vielleicht seinen Verbündeten aus der Be-

Digitized by Google

drängniss befreit — und der Rothe gezogen haben. Auf diesen Umstand muss man sehr genau und mit aller Vorsicht achten, weil er bisweilen über den Gang einer Partie entscheidet und dem ganzen Stande der Dinge eine neue unerwartete Wendung gibt.

§. 30.

Die Folgen des Matzuges.

An einigen Orteu hat man sich dahin vereinigt, dass von dem Augenblicke an, in welchem nach der vorigen Bestimmung das Mat des einen Königes wirklich eingetreten ist, alle Steine des matgewordenen Königes ihre Giltigkeit gänzlich verlieren, weil er, den alten Vorschriften des Spieles gemäß, den König der Gefahr, geschlagen zu werden, entziehen muss, ehe ihm irgend ein anderer Zug, der das Mat nicht aufhebt, mithin der Gebrauch der vorhandenen Kräfte in einem anderen Sinne gestattet ist. Der Mate gilt im eigentlichen Sinne für todt, für einen aus dem Felde geschlagenen Feind. Die Steine desselben bedrohen keinen feindlichen Stein

Digitized by Google

mehr, selbst den feindlichen König *) nicht, so daß dieser keck auf Häuser sich begeben darf, welche vor dem Mate des Gegners von dessen Steinen noch bedroht wurden. Fortan unverrückbar behaupten sie diejenige Stellung, welche sie in dem Augenblicke, in welchem ihr König mat wurde, einnahmen. Keiner derselben darf jetzt von den Gegnern geschlagen werden: denn dies würde eine dem Begriffe des Mat völlig widerstreitende Handlung sein, weil nicht der Verlust der Kräfte, sondern der des Königes den Sieg unbedingt entscheidet.

Die mat haltenden Verbündeten haben jetzt, wenn der andere ihrer Gegner die Waffen nicht etwa von selbst streckt, gegen diesen allein den Kampf fortzusetzen. Oft ist die Entscheidung dann noch sehr zweifelhaft. Plötzliche Ereignisse führen bisweilen den ohnmächtigen Feind mit erneuten Kräften in das Schlachtfeld zurück und die vom theilweisen Siege trunkenen Kämpfer büßen hart die voreilige Freude.

*) Anderer Meinung ist Enderlein (Anweis. z. Vierschachsp. §. 17.) ohne einen Grund anzugeben.

Digitized by Google

§. 31.

Widerstreitende Ansichten.

Koch *) findet diese, dem wahren Sinne des Schachspieles nicht geradezu unangemessene Art zu spielen ungerecht, weil sie den Kampf ungleich mache. Hierin ist beides falsch, Grund und Schlussfolge. Denn wie ist ein Sieg im Schachspiele überhaupt denkbar, bevor nicht die eine Partei, sei es hinsichtlich der Stellung, oder der Kräfte, oder beider Gewichtigkeiten, durch List und Umsicht ein Uebergewicht errungen und durch dasselbe den ferneren Kampf ungleich gemacht hat? Demnach würde der Verlust jedes Spieles eine Ungerechtigkeit sein, eine Entschuldigung des Schwachen, welche wir als einen menschenfreundlichen Trostgrund allen Besiegten, bei dieser Gelegenheit empfehlen wollen. Nur wenn in irgend einem Umstande beim Beginne des Spieles eine wesentliche Ungleichheit begründet wäre, dürfte man von einer Ungerechtigkeit sprechen, niemals aber rücksichtlich der Vortheile, welche im Fortgange des Spieles die eine Partei über die andere für sich zu gewinnen weiß.

*) S. Codex II. S. 360. Anmerk.

Digitized by Google

Ob nun das Mat des einen Spielers seinen beiden Gegnern ein wirkliches, oder nicht ein für den Augenblick blos scheinbares Uebergewicht verschaffe, ist in vielen Fällen stark zu bezweifeln. Denn durch ein Mat werden gewöhnlich die wirksamsten Steine der Gegner an eine Stelle gefesselt und für die nächsten Züge unbrauchbar, so dass eben deßhalb der Verbündete des Maten, ohnehin oft der Aufmerksamkeit seiner Gegner entzogen, seine Kräfte ungehinderter entwickeln oder freier gebrauchen kann. Dann ist häufig ein Mat für die Gegner, wenn sie gezwungen werden, es aufzuheben, oder es sogar gegen deren Erwarten durch einen Zwischenzug, Schlagen, u. s. w. befreit wird, mit einem empfindlichen Verluste an Kräften verbunden, während der Mate nur an Zeit verloren hat.

Der Vorschlag des Prof. Wildt *), nach welchem der Mate trotz der Gefangenschaft seines beklagenswerthen Königes fortspielen soll, widerstreitet offenbar dem klaren Begriffe des Mat, gibt folglich keinen rechten Sinn. Dennoch muss man

*) Koch's Codex, am angeführten Orte.

Digitized by Google

anerkennen, dass ihm wahrscheinlich ein Gedanke zu Grunde liegt, welcher, nur der Beziehung nach anders aufgefasst, dem Wesen des Vierschachspieles vollkommen entspricht. Todte Kräfte nämlich — solche sind nach §. 30. die Steine des Maten — auf dem Schachbrette vor der vollständigen Beendigung des Spieles sehen in der That wie ein gar zu seltsames Ding *) aus. Das Zweischach verstattet für diesen Fall nicht im Entferntesten eine Vergleichung, welche mit vollem Rechte zur Entscheidung der Streitfrage benutzt werden könnte.

§. 32.

Vollständige Lösung dieser Streitfrage auf wissenschaftlichem Wege.

Aus allem erhellt, dass man bisher den Knoten wohl zerhauen, aber nicht gelöst, streng wissenschaftliche Folgerungen durch rein willkührliche, daher auf die schneidendsten Widersprüche führende

*) Wahrscheinlich deßhalb und mit Rücksicht auf den dritten seiner Grundsätze findet Enderlein (Anweis. §. 17.) es unstatthaft, dass ein feindlicher König ein von einem Steine des Maten beherrschtes Haus betrete.

Digitized by Google

Annahmen und Vorschriften der Uebereinkunft zu ersetzen gesucht hat. Wir werden späterhin das Weitere von ihnen sagen.

So viel steht unumstößlich gewiß fest, derjenige Spieler, dessen König durch die Gegner mat gehalten wird, darf vor dessen Befreiung keinen Zug selbst weiter thun, weil dem wahren Sinne des Spieles gemäß der König jeder Gefahr, geschlagen zu werden, entrissen sein muß, ehe ein anderer willkührlicher, durch das Mat nicht bedingter Zug dem Bedrängten erlaubt ist. Aber sind denn deßhalb gerade im Vierschache die Kräfte des Maten todt, da das Spiel offenbar nicht, wie im Zweischache, durch das Mat des einen Spielers beendigt worden ist? — Und welche Bedeutung kommt ihnen nun mit Nothwendigkeit zu?

Erstens hören sie auf, weil der Mate keinen Zug weiter thun darf und kann, gegen die mat haltenden Verbündeten zu wirken. Aus diesem Grunde sind sie schon ein wirklicher Verlust für den Verbündeten des Maten.

In so fern sie aber, weil das Spiel noch nicht beendigt ist, in ihrer Art fortwirken erhalten sie

Digitized by Google

sie zweitens den entgegengesetzten Sinn von dem, welchen sie Anfangs hatten. Sie werden eben dadurch, dass sie sich völlig in der Gewalt der Feinde des Maten befinden, für den Verbündeten desselben negativ d. h. sie treten jetzt gegen diesen feindlich auf und streiten für die mat haltenden Verbündeten so lange, als ihr König durch feindliche Steine mat gehalten wird und weder sie noch der Verbündete ihn aus der Gefangenschaft — denn eine solche ist dem wahren Sinne nach ein einseitiges Mat im Vierschache — wieder befreiet haben. Die Steine der Farbe des mat gehaltenen Königes behalten ihre volle Geltung, selbst die Bauern können in der Dame eines der drei anderen Lagerplätze den Werth eines früher geschlagenen Steines höheres Ranges von dieser Farbe erlangen; nur die Beziehung dieses Heeres zu den drei anderen Heeren ist die entgegengesetzte von der ihm anfänglich zukommenden. Alle diese Bestimmungen folgen unabweisbar mit mathematischer Schärfe aus den ursprünglichen Verhältnissen des Vierschachspieles.

Digitized by Google

Um recht volksthümlich und allgemein verständlich zu reden wählen wir zur näheren Erläuterung dieses verwickelten Falles ein erfahrungsmäßiges Beispiel. Mehrere Staaten führen vereint Krieg gegen andere auch vereinte. Der Feind hat das Glück, einen derselben zu erobern. Ihm gehören dann — jedwede Macht hat bisher den ausgedehntesten Gebrauch von ihrer Gewalt in dieser Beziehung gemacht — alle Hilfsquellen des eroberten Landes, welche er gegen dessen frühere Verbündete sofort benutzt, um die endliche Entscheidung der Frage, deretwegen der Krieg begonnen ist, und den Zustand des Friedens, welcher keines Weges immer der Zustand der Ruhe und des Gleichgewichts der Kräfte ist, nach Möglichkeit rasch herbeizuführen. Wird dagegen der Feind aus seiner Eroberung vertrieben; so treten, wenigstens naturgemäß, alle die vorigen Verhältnisse wieder ein. Eben so im Vierschache. Die Gefangenschaft d. i. das Mat des Königes einer Farbe entscheidet über die Kräfte derselben zu Gunsten der Gegner.

Mit dieser Ansicht, welche ich in keinem mir bekannten Buche über unser Vierschachspiel bisher

Digitized by Google

gefunden habe *), stimmen die Vorschriften des oben erwähnten uralten Tschaturradschi der Inder **) wesentlich überein.

§. 33.

Fortsetzung.

Es würde aber eben so grausam, als aller rechtlichen Politik zuwiderlaufend sein, den Mitspieler, dessen König mat gehalten wird, zu dem Verrathe, zu der Treulosigkeit zu zwingen, seinen Verbündeten in Gemeinschaft mit den Feinden zu bekämpfen d. h. im entgegengesetzten Sinne selbst fortzuspielen ***). Eine so heillose Spielweise würde sicherlich in jedem Menschen den gerechtesten Abscheu

*) Weitere Nachweisungen und Berichtigungen der ausgesprochenen Behauptung sind mir erwünscht.

**) Günther Wahl's der Geist und die Gesch. des Schach-Sp. Seite 304.

***) Thut man das Gegentheil von dem hier Empfohlenen, was ohne Widerspruch gar wohl geschehen darf, so hüte man sich vor den arglistigen Zügen des erzwungenen und falschen Freundes sorgfältiger, als vor den kühnsten Angriffen des offenen Gegners. Napoleon gab den deutschen Heeren französische Befehlshaber, wie Friedrich II. von Preußen in Sachsen wohl Soldaten, aber nicht die Anführer zu ihnen warb.

Digitized by Google

erwecken. Angemessen ist es demnach, dass der Besiegte bis zur etwaigen Befreiung theilnahmslos beim Spiele bleibt, allerdings ein etwas unerquicklicher Zustand. Die Sieger können nicht wohl beide, so oft der Zug nach der Reihe an den Besiegten kommt, dessen Kräfte benutzen, weil dieses Zugeständniss Berathungen unter ihnen zur nothwendigen Folge haben würde, welche man sich (nach §. 20.) in der Regel gern versagt. Da nun derjenige Mitspieler, welcher den mat gebenden Stein deckt, oder derjenige, welcher zuletzt vor dem oben näher beschriebenen wirklichen Eintritte des Mat einen dasselbe bewirkenden Zug gethan hat, dieses in der That erst hervorbringt; so steht ihm billig auch das Recht zu, mögen sich später die Verhältnisse der Kräfte beider Verbündeter gestalten, wie man wolle, die Truppen des gefangenen Königes nach seinem Ermessen zu gebrauchen. Dies erfordert, obschon jetzt gleichsam Drei gegen Einen streiten, dennoch besondere Klugheit und Vorsicht. Denn sobald es dem Verbündeten des einstweilen von der Theilnahme am Spiele Ausgeschlossenen gelungen ist, den maten König zu be-

Digitized by Google

freien, wirken auch dessen Kräfte sogleich wieder in dem anfänglichen Sinne d. h. gegen die Verbündeten, welche den König mat hielten. Eben dieser Fall tritt ein, wenn die Letzteren aus Unachtsamkeit einen Stein der Farbe des Maten z. B. einen Thurm in eine Stellung bringen, vermöge welcher der von der Theilnahme am Spiele bis dahin Ausgeschlossene das Mat seines Königes aufheben kann, weil auch dann die ursprüngliche Entgegensetzung der Kräfte zu Gunsten des Maten spricht. Es decken also wohl die Steine z. B. des maten grünen Königes auch die weißen und rothen während des Mates, ausgenommen den mat gebenden weißen oder rothen Stein, welchen sie, sobald es die Umstände erlauben, schlagen und dadurch ihren gefangenen König befreien dürfen. Es ist hier immer nur von einem mathaltenden feindlichen Steine die Rede, da zwei und mehre zugleich Schach bietende und mat haltende feindliche Steine eine solche Art der Befreiung natürlich von selbst verwehren.

Dass das nach der hier entwickelten Ansicht behandelte Vierschachspiel nicht blos einen eigenthüm-

Digitized by Google

lichteren Charakter, eine neue und anziehendere Seite gewinnt, sondern daß auch alle Widersprüche, welche man dem Vierschache bisher, und zum Theile mit vollem Rechte, zur Last gelegt hat, von selbst hinwegfallen, begreift man. Die Einheit des Spieles beider Verbündeter, die gegenseitige Unterstützung im Angriffe wie in der Vertheidigung wird hier noch mehr Sache der Nothwendigkeit, als bei den gewöhnlichen Spielweisen. Rücksichtlich der letzteren haben wir noch Einiges zu erinnern.

§. 34.

Wie man den maten König des Verbündeten aus dem Mate befreiet.

Das Mat des Verbündeten kann vernichtet oder der mate König wieder befreiet werden, indem man entweder den mat gebenden Stein *) schlägt, oder ihn wegzuziehen zwingt, oder den König gegen das Schach des Feindes deckt, oder zwischen

*) Je mehr feindliche Steine den König zugleich im Schache halten, um so schwieriger wird die Befreiung. Daher soll man sie, seltene Fälle ausgenommen, nicht verschieben.

Digitized by Google

den matgebenden und den diesen deckenden feindlichen Stein einen dritten zieht, welcher also die Deckung aufhebt.

Wie das Mat tritt auch die Befreiung erst in dem Augenblicke ein, in welchem der Zug der Ordnung nach an den Mitspieler kommt, dessen König bis dahin mat gehalten worden ist. Der Grund davon liegt am Tage. Indeß achte man sorgfältig auf diese Vorschrift, theils um der Unannehmlichkeit eines Streites vorzubeugen, theils um sich über die Wahrscheinlichkeit der Befreiung nicht zu täuschen und in den dazu führenden Zügen nicht zu verrechnen.

Bisweilen kann man den maten König seines Verbündeten durch ein Mat, welches man einem der beiden Gegner gibt, befreien. Die durch einen weißen Thurm gedeckte rothe Königin auf c2 halte z. B. den grünen König auf d1 mat. Setzt nun ein schwarzer Stein den weißen König mat, so kann der grüne König die rothe Königin, welche durch den weißen Thurm nicht weiter gedeckt wird, weg, drängen d. h. er ist befreit. S. §. 30.

Digitized by Google

§. 35.

Die Folgen der Befreiung eines maten Königes.

Mit der Befreiung des maten Königes sind im Allgemeinen die früheren Verhältnisse, wie sie bis zum Mat bestanden, völlig wieder hergestellt. Dies ergibt sich unmittelbar aus dem Wesen der Sache.

Da (nach der an den meisten Orten üblichen Spielweise) die Steine des mat gewesenen Königes nicht mehr todte Kräfte sind; so können sie nun auch wieder von den Gegnern geschlagen werden.

Ist, um noch eines Streitpunktes zu erwähnen, ein weißer Bauer z. B. während des Mates des grünen Königes bis in die Dame desselben vorgerückt; so erlangt er erst nach der bewirkten Befreiung des grünen Königes den für ihn erwählten höheren Rang und die damit verknüpfte Geltung. Bis zu diesem Augenblicke muss er auf dem erreichten Hause unverrückt stehen bleiben, weil nach der in §. 30. beschriebenen gewöhnlichen Spielweise der Theilnehmer, dessen König mat ist, aufgehört hat, mitzuzählen und als vorhanden im fortgesetzten

Digitized by Google

Spiele betrachtet zu werden. Diesen widerstreiten die Verhältnisse nach der in §. 32. und 33. entwickelten neuen Spielweise, welche überhaupt todte Kräfte, so lange der Sieg von der einen Partei noch nicht vollständig errungen ist, durchaus verwirft.

§. 36.
Der schachfreie Zug.

Seit länger als einem halben Jahrhunderte handelt es sich in allen Verhältnissen der Welt und des menschlichen Lebens nicht mehr um willkührliche Satzungen, sondern Jedweder will befriedigende Einsicht haben und aus Ursachen begreifen, dass eine Erscheinung unabweislich gerade so und nicht anders in die Wirklichkeit eintreten dürfe. Die Zeitgenossen wenden sich mit unverholenem tiefem Abscheue von Allem ab, dessen Ursache sie allein in der rauhen Redeweise unumschränkter Willkühr mittelalterlicher Lehnsherren finden: Also ist es unser Belieben *): denn vermöge ihrer Bildung halten sie sich selbst menschlich berechtigt, die wahren Gründe des Willens eines anderen zu erwägen, zu prüfen und frei

*) Car tel est notre plaisir.

Digitized by Google

anzuerkennen oder zu verwerfen. Um wie viel mehr wird man dieses Recht auf dem Gebiete der Wissenschaft in Anspruch nehmen, auf welchem man nie gewohnt war, es sich bestreiten zu lassen, und in unserem edlen Spiele, welches mehr Wissenschaft als Spiel ist. In ihm führen, wie wir bereits anderwärts gesehen haben, rein willkührliche Anordnungen, welche durch keinen Umstand im Wesen der Sache bedingt werden, unausbleiblich auf Widersprüche, die ohne Freude und Vergnügen an ihm zu erhöhen nur zu Streite und Zwistigkeiten unter den Parteien Anlass geben. Ist es doch bisweilen, als sei dem Menschen der natürliche Zustand der Dinge, welchen er gleichwohl mit allen Kräften und Gedanken erstrebt, zuwider, als müsse er ihn auch ohne Zwang und äußere Nöthigung verkünsteln und verkrüppeln.

So verwundert man sich mit Rechte, wie man den vorerwähnten einfachen Folgerungen hinsichtlich der Befreiung des einseitigen Mates, Satzungen hat hinzufügen mögen, welche zu keinem anderen Zwecke dienen, als den natürlichen Zustand der Dinge zu verwirren und dafür einen zu erkünsteln,

Digitized by Google

der dem Wesen unseres Spieles nichts weniger als angemessen ist.

Nach Enderlein's Vorgange *) nahm der Kreis der Freunde des edlen Vierschachspieles, mit denen ich je zuweilen dasselbe während der Stunden der

*) Enderlein stellt nämlich (in der oft schon angeführten Schrift S. 14.) den Grundsatz auf: „Das Gleichgewicht der Parteien muss so lange wie möglich erhalten, demjenigen Spiele also, welches sich im Nachtheile befindet, müssen alle, den Grundsätzen des Schachspiels nicht widerstreitende Mittel gewährt werden, sich wieder zu erholen." Hierauf stützt er später in §. 21. der Anw. z. V. die Vorschrift des schachfreien Zuges. — Die Unhaltbarkeit des obigen Satzes leuchtet ohne Weiteres ein. Denn erstens begreift man nicht, wie anders, als durch geschickte Züge, das Gleichgewicht unter den Parteien erhalten werden soll. Folglich bedarf man nicht erst fremder Mittel dazu. Zweitens geht ja das ganze Bestreben der Parteien dahin, das Gleichgewicht zu stören und eben hierdurch die Entscheidung des Kampfes herbeizuführen, je eher je besser. Warum soll es überhaupt durch künstliche Mittel erhalten werden, gesetzt auch diese widersprächen wirklich nicht den Grundsätzen des Schachspieles? Dem ist aber nicht einmal so. Denn das völlig zur Unzeit gegen den immer durch eigene Schuld Maten angewandte Mitleid ertheilt ihm mittels des schachfreien Zuges ein wichtiges Vorrecht, während es ihn einer dem gleichkommenden Verbindlichkeit überhebt.

Digitized by Google

Erholung von Arbeiten und ernsten Geschäften übe, durch Stimmenmehrheit den s. g. schachfreien Zug an, um, wie man entschuldigte, eine stets rege Theilnahme am Spiele auch beim einseitigen Mat zu erhalten und den Schwachen, den Hilfsbedürftigen der Billigkeit gemäß auf alle Weise zu unterstützen. Diese Rücksichten veranlassten das Gesetz*): Bevor der Matgewesene nicht einen willkührlichen d. h. einen durch ein neues Schach nicht erzwungenen Zug gethan hat, darf ihm kein Stein durch die Gegner geschlagen werden. Eben jener willkührliche Zug heißt der schachfreie. In der Feststellung des Begriffes desselben wichen wir von Enderlein ab **). Bei uns nämlich besteht der schachfreie Zug:

1) in einem willkührlichen Zuge des Befreiten, wenn dem Könige desselben nicht Schach geboten ist.

2) In der Aufhebung des Schach dadurch, daß der Schach bietende Stein geschlagen; oder

*) Ein gesellschaftliches Gesetz ist deßhalb noch nicht ein Grundsatz.

**) Weil wir uns bald von der Unpassichkeit der Spielweise Enderleins, wie sie in gewissen Fällen grell genug hervortritt, überzeugt hatten.

Digitized by Google

3) ein zugleich angreifender Stein zur Deckung vor den König gezogen wird.

So lange also der Matgewesene seinen König jedem neuen Schach nur ausweichend zieht — falls er es kann, — woran ihn Niemand hindern darf; ist es verboten, einen Stein dieser Farbe zu schlagen. Dieses Vorrecht erlischt dagegen, sobald der Matgewesene dem Schachgebote einen Angriff durch das Schlagen des Schachgebenden oder durch das Vorziehen eines den Gegner unmittelbar bedrohenden Steines *) entgegenstellt.

Vermöge des schachfreien Zuges in diesem Sinne genießt der Matgewesene nicht gerade Rechte ohne gleiche Verbindlichkeiten, der gerühmten Billigkeit, wenn man einmal so will, wird völlig genügt, und man verwickelt sich nicht häufig in sehr auffallende Widersinnigkeiten. Wende man indeß die Sache, wie man wolle, der schachfreie Zug bleibt

*) Z. B. die rothe Königin bietet in der Parallele des weißhäusigen Laufers dem grünen Könige Schach, und diesem wird dann der die rothe Königin zugleich bedrohende grüne weißhäusige Laufer zur Deckung vorgezogen.

Digitized by Google

eine Folgewidrigkeit, welche durch die Mäßigkeit und die Milde der Gesinnung nicht beseitigt wird.

§. 37.

Wie das einseitige Mat der einen Farbe von den verbündeten Gegnern zu halten ist.

So bald der König des einen Mitspielers mat gesetzt worden ist, wird der Verbündete desselben auf die Befreiung seine Aufmerksamkeit richten. Die Gegner müssen also von ihrer Seite Bestrebungen der Art zu vereiteln suchen oder vor allen Dingen sorgen, dass sie das von ihnen bewirkte Mat auch halten, wie man sagt, wenn in jener Absicht eine Reihe von Zügen und Gegenzügen unternommen wird. Zu diesem Zwecke muss man die übrigen Kräfte so rasch als möglich auf die am Besten dazu geeigneten Punkte in das Feld führen, theils um die mat gebenden, theils um die sie deckenden Steine gegen ihnen bereits drohende oder doch wahrscheinliche Angriffe zu schützen, welche gewöhnlich schon vor dem erfolgten Mat von dem Verbündeten des Bedrängten eingeleitet worden sind. Letztere erregen häufig in vorsichtigen Gemüthern

Digitized by Google

Bedenken, die auf ein einseitiges Mat abzielenden Züge mit Nachdrucke kühn und furchtlos weiter zu verfolgen. Durch solche Halbheit, welche, wie im Leben, so in unserem Spiele den Zweck stets verfehlt, durch solches Schwanken in den Entschlüssen gehen die bereits errungenen Vortheile meist wieder verloren und das Gleichgewicht der Parteien wird auf Augenblicke hergestellt. Ueberhaupt sind das einmal für oder gegen einen Mitspieler durch frühere Erfahrungen erzeugte Vorurtheil und das sittliche Uebergewicht des Einen über Andere in unserem Spiele von weit höherem Belange, als Diejenigen wähnen, welche in den Steinen des Schachbrettes blos hölzerne Püppchen erblicken und nicht ahnden, dass das schlechte Holz oft ein Sinnbild der tiefsten Gedanken ist, die über die Grenzen des schmalen Brettes weit hinaus in das bewegte Leben reichen.

Am Sichersten hält man ein einseitiges Mat durch ein mehrfaches Schach d. h. durch eine solche Stellung der Steine, in welcher mehre zugleich dem Könige Schach geben und sie oder andere jeden Ausgang bedrohen. Auf diese Weise lähmt man alle

Digitized by Google

Kräfte des Gegners und kann die Stellung der matgebenden Steine, wie es die Umstände erheischen, mannichfach ändern.

Erst wenn man gewiss ist, das einseitige Mat zu halten, werfe man sich mit den noch übrigen Streitkräften auf den zweiten Gegner, um auch diesem das Feld abzugewinnen.

§. 38.

Nebenzwecke bei dem einseitigen Matsetzen.

Oft aber beabsichtiget man gar nicht, ein bewirktes Mat zu halten, sondern will nur durch dasselbe den einen Gegner der Zeit und Gelegenheit zur bequemen Entwickelung der Kräfte berauben, den andern zu fruchtlosen, daher ihm verderblichen Anstrengungen gegen das Mat des Verbündeten verleiten, und durch alle diese Mittel vorläufig das Uebergewicht theils in der Stellung, theils an Kräften gewinnen.

Umgekehrt verschmähet man bisweilen aus List, gegen ein drohendes Mat sich sorgfältig zu schützen, wenn nämlich die dann mit einem wahrhaften Vortheile verbundene Befreiung nach einigen Zügen oder

Digitized by Google

Umgängen wahrscheinlich oder bestimmt vorauszusehen ist. Kunstgriffe der Art verfehlen bei hitzigen unvorsichtigen Gegnern selten ihren Zweck, besonders wenn nach einem vorherigen Uebereinkommen der schachfreie Zug anerkannt worden ist. In manchen Fällen öffnen die Gegner durch die geschlagenen Steine anderen wirksameren zu ihrem eigenen Nachtheile eine freie Bahn.

§. 39.

Das Patt.

Man sagt, der König einer Farbe ist patt *), wenn er zwar nicht im Schache steht, rings herum aber alle Häuser von feindlichen Steinen bedroht sind, so dass er keines derselben betreten darf, und ein anderer Stein dieser Farbe auch nicht gezogen werden kann, mithin diese Farbe in der Unmöglichkeit sich befindet, einen Zug zu thun ohne mat zu sein. Des letzteren Umstandes wegen hat demnach

*) Das Wort stammt wahrscheinlich von dem italienischen patto (Vergleich, Bedingung) und scheint anzudeuten, dass die Spieler, weil die Partie aufgehoben ist, sich zu vergleichen haben.

Digitized by Google

die Farbe, deren König patt ist, das Spiel nicht verloren, obgleich es durch das Patt völlig *) aufgehoben ist. Das Patt entscheidet also schon in jedem Falle zu Gunsten dessen, welchem es gegeben ist, und zum Nachtheile des Gegners, welcher trotz der ihm zu Gebote stehenden Kräfte auf den Gewinn der Partie, weil sie beendigt ist, Verzicht leisten muss. Es ist für den Letzteren, da ihm entgeht, was er allen äußeren Bedingungen nach besitzen sollte, nämlich der Sieg über den Gegner, unzweifelhaft ein Verlust, als das widerstreitende Gegentheil des (entschlüpften) Gewinnes **). Mit vollem Rechte wird daher an vielen Orten Deutschlands derjenige, welcher den König des Gegners patt setzt, als der schimpflicher Weise Verlierende betrachtet, weil er — seltene Fälle ausgenommen — der stärkere ist und gewöhnlich auch hin-

*) Koch's Codex I. Seite 35.

**) Man befindet sich hier in einem ähnlichen Falle, wie der §. 32. betrachtete ist. Was sonst für den Gewinn entscheidet, schlägt hier vermöge des Widerstreites der Verhältnisse in den Verlust um. Nur ein flüchtiger und oberflächlicher Beurtheiler kann den Patt setzenden für den Gewinnenden ansehen.

Digitized by Google

reichende Kräfte besitzt, um ein gerechtes Mat zu bewirken, dagegen die Beendigung des Spieles nicht durch wohl bedachte Maaßregeln, sondern durch eine schmachvolle Unvorsichtigkeit und Nachlässigkeit herbeigeführt hat *).

So gilt auch bei uns die Partei, welche einen König der Gegner patt setzt, für die mit Schimpf verlierende und das Spiel sogleich für beendigt. So wie ein Mitspieler patt! ruft, darf nicht ein Zug weiter von den drei anderen gethan werden, welche sofort prüfen, ob die Sache sich richtig verhält, und, so fern das Patt unzweifelhaft vorhanden ist, die Partie für aufgehoben erklären. Die beiden Verbündeten, welche das Patt hervorgebracht haben, haben sie — gleichviel ob einer allein oder beide die Schuld davon tragen — mit Schimpf verloren. Das Patt ist der einzige verfehmte Zug auf dem Schachbrette. Die Ehre eines eigentlichen

*) Enderlein (Anweis. §. 23.) gestattet nach dem erfolgten Patt des einen Königes — seltsam genug — die Fortsetzung des Spieles unter Bedingungen, also nach dem Ende eine Fortsetzung und ein allerletztes Ende.

Digitized by Google

Sieges kann den anderen beiden Verbündeten freilich auch nicht zugesprochen werden: denn sie haben die Partie blos nicht verloren. Sieht sich daher die eine Partei in der Unmöglichkeit zu siegen, oder doch in einer verzweifelten Lage, welche wenig Wahrscheinlichkeit gibt, die Partie zu gewinnen; so wendet sie oft alle Kunstgriffe an, die Gegner zu einem ihnen verderblichen Patt zu verführen, weil sie dann wenigstens nicht verloren hat und die Gegner ihre Unvorsichtigkeit mit bitterem Spotte büßen müssen.

§. 40.

Halbgewonnene und nicht entscheidende Partien.

Die siegende Partei gewinnt das Spiel nur halb oder unvollständig, wenn sie den einen oder gar beide feindliche Könige vor dem erfolgten Mate beider aller Steine beraubt hat. Wenn sie den einen feindlichen König allein mat setzt, rücksichtlich des anderen dagegen ein Mat nicht bewirkt oder überhaupt nicht zu bewirken vermag, zwei sonst wesentlich verschiedene Fälle, bei denen man jedoch hier lediglich auf das Ergebniss siehet; so darf sie

Digitized by Google

ebenfalls einen nur unvollständigen Sieg in Anspruch nehmen.

Ist keine der beiden Parteien im Stande, ein Mat zu bewirken, oder kann jede den einen feindlichen König zwar mat setzen, den anderen aber nicht; so nennt man die Partie, welche vom rechten Standpunkte aus betrachtet eine unendliche ist, eine unentschiedene oder besser eine nicht entscheidende. *)

Der vollständige Sieg der einen Partei über die andere ist also dadurch bedingt, dass beide feindliche Könige mat gesetzt werden und jeder von ihnen wenigstens einen Stein seiner Farbe noch übrig hat, der im ungünstigsten Falle für die Sieger ein Bauer ist. Denn das Wesen unseres edlen Spieles will, dass nicht die rohe stoffliche Kraft, sondern der sie beherrschende Geist, die Feinheit in der klugen Berechnung der Züge den Sieg davon trage.

*) Enderlein (Anweis. z. V. §. 25.) gibt seiner Spielweise zufolge noch andere Bestimmungen hierüber, welche auf die hier gelehrten Spielweisen nicht recht passen.

Digitized by Google

§. 41.

Ergebniss.

Die eben beendigte Darstellung des Vierschaches lehrt, dass es in seiner praktischen Entwickelung und Ausbildung vor der Hand keines Weges die hohe Stufe der Vollkommenheit erreicht hat, welche wir am Zweischache bewundern. Die vorliegende Schrift bezweckt eine allgemeine Verständigung der Freunde dieses Spieles über die wesentlichsten Streitpunkte durch eine wissenschaftliche Begründung der Ansichten, also auf theoretischem Wege, zu bewirken. Sie ist daher auch eine Anweisung zum Vierschachspiele. Die voraufgehenden Betrachtungen gestatten es, uns in dieser Beziehung kurz zu fassen. Wir pflegen es als Vorzug einer Spielweise zu schätzen, je einfacher die aus den ursprünglichen Verhältnissen der Kräfte hergeleiteten Vorschriften, je weniger zahlreich die an sich willkührlichen Bestimmungen sind.

§. 42.

Fortsetzung. Ursprüngliche Verhältnisse und willkührliche Bestimmungen.

1) Das Vierschachbrett erhält die Einrichtung, wel-

Digitized by Google

welche in §. 3. als die zweckmäßigste nachgewiesen und durch die beigefügte Zeichnung veranschaulicht ist.

2) Die Verbündeten der beiden Parteien nehmen ihre Plätze einander gegenüber nach §. 5.

3) Die Ordnung im Spiele findet nach den in §. 6. gegebenen Bestimmungen Statt.

4) Bedrohet ein Mitspieler die Königin eines Gegners durch einen Stein, so muss er die Gefahr mittels des bekannten Zurufes: „Hüte die Königin!“ unter allen Umständen anzeigen. Versäumt er dies zu thun, so verliert er damit das Recht, im nächsten Umgange die Königin, wenn sie nämlich auf dem bedrohten Hause stehen geblieben ist, zu schlagen. Er ist dagegen dieser Verpflichtung völlig überhoben, wenn der Gegner freiwillig seine Königin auf ein bedrohtes Haus zieht.

5) Das Rochen ist stets ohne jede Einschränkung (§. 16.) erlaubt, gleichviel ob der König bereits Schach gehabt, sein Haus verlassen hat, oder nicht, wofern er nur im Augenblicke, in welchem er rochen soll, nicht Schach hat, in der Dame steht, sei es auf welchem Hause derselben man wolle, und zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein

Digitized by Google

sich nicht befindet. Der rochende Thurm darf auf jedes beliebige freie Haus der Dame bis zum nächsten besetzten auf der anderen Seite des Königes, der König zwar auch auf jedes beliebige Haus der Dame gestellt werden, jedoch darf das Letztere von feindlichen Kräften nicht bedrohet sein.

6) Die Erlaubniss oder das Verbot, die künftigen oder die gethanen Züge zu besprechen, sich gegenseitig in offener Rede über dieselben zu berathen, der Zwang, den berührten Stein auch zu ziehen oder, wenn die Umstände es verbieten, der Strafe, während des Umganges den Zug ganz zu verlieren, sich zu unterwerfen, und ähnliche rein willkührliche Bestimmungen bleiben billig dem Ermessen und der freien Uebereinkunft der Theilnehmer vor dem Anfange des Spieles überlassen.

§. 43.

Fortsetzung. Aus den ursprünglichen Verhältnissen hergeleitete Vorschriften.

1) Die Steine höheres Ranges, die Königin, der Thurm, der Laufer, gehen ihrer eigenthümlichen Natur gemäß auf die oben (§. 15—17.) beschrie-

Digitized by Google

bene Weise, der Springer aber, abweichend von dem Steine gleiches Namens im Zweischache, als Springer zweites Ranges (§. 14.).

2) Die Bauern gehen und schlagen und erlangen den Werth eines Steines höheres Ranges, wie in §. 9—12. gelehrt worden ist. Die dort (§. 10.) erwähnte Beschränkung *) fällt jedoch weg, so daß jeder Bauer sich sowohl rechts als links gegen die feindlichen Lagerplätze bis an dieselben (innerhalb derselben von 33, und 66 aus indeß nur gerade aus gegen die Dame) oder gerade aus in derselben Gasse fort gegen den Lagerplatz des Verbündeten bewegen darf.

3) Kein Stein, auch der Springer nicht, darf von einem Hause nach einem anderen in einer

*) Denn folgerecht müßte man dann auch die Beschränkung hinzufügen, daß die vier Bauern rechter Hand nur rechts, die vier Bauern linker Hand nur links schlagen, was offenbar unpaßlich ist. So lange der Bauer in einer, der Dame seines Lagers gleichlaufenden Gasse bleibt, hindert ihn Nichts, bald rechts, bald links zu gehen, weil er weder durch das Eine noch durch das Andere eine rückgängige Bewegung macht, welche allein den Bedingungen widerstreitet.

Digitized by Google

die Mittelpunkte beider Häuser verbindenden geraden Linie gehen, welche eines der vier häuserlosen Quadrate an den Ecken durchschneidet. Z. B. der Springer auf A 3 darf weder nach h 2, noch nach g 1, wohl aber nach g 3 und f 2 gehen.

4) Die Aufstellung der Steine in den Lagerplätzen geschiehet nach der oben (§. 7.) angegebenen Vorschrift *).

5) Ein einseitiges Mat hat zur Folge (nach §. 30—33.), daſs die Steine der Farbe des Maten von dem Gegner, welcher zunächst vor dem bewirkten Mate gezogen hat, so lange dasselbe dauert, im Sinne der matgebenden Farben gezogen werden **).

*) Die Aufstellung der Steine ist durchaus nicht willkührlich, sondern von kombinatorischen Gesetzen streng abhängig, deren Zweck dahin geht, das Haus des Königes und diesen selbst vom Anfange an gegen feindliche Angriffe so stark und kräftig zu schützen, als irgend möglich. Daher stellt man die Königin neben den König, u. s. w. Wer sich auf gemeinverständlich erfahrungsmäßigem Wege von der wissenschaftlichen Nothwendigkeit der üblichen Aufstellungsweise überzeugen will, versuche sie nur irgendwie zu ändern.

**) Todte Kräfte, einen schachfreien Zug, und ähnliche willkührliche Annahmen gibt es hiernach im Vier-

Digitized by Google

6) Ganz oder halb gewonnene und nicht entscheidende Partien, so wie ein Patt werden nach §. 40. und §. 39. beurtheilt.

§. 44.

Beiläufige Bemerkungen.

Aus unseren bisherigen Betrachtungen erhellt, dass man nicht glauben darf, eine neue Art des Schachspieles dadurch allein erfunden zu haben, dass man die Steine des Zweischaches auf ein anderes beliebig gestaltetes Brett überträgt. Gerade im Gegentheile wird durch die besondere Beschaffenheit des Kampfplatzes das Wesen und die Eigenthümlichkeit der auf demselben wirkenden Kräfte bedingt. Umgekehrt führt nicht jede Aenderung des Kampfplatzes auf neue Kräfte. So z. B. bleibt es für das Zweischach und alle Spielweisen desselben völlig gleichgiltig, ob das Brett die Gestalt eines Quadrates

---

schachspiele nicht weiter. — Schon der Umstand, dass der mate Feind nach Aller Meinung durch Befreiung wiederum thätig in das Spiel eintreten kann, widerstreitet deutlich genug der Annahme todter Kräfte während eines einseitigen Mates. Mitleid aber entscheidet eine wissenschaftliche Frage auch nicht.

Digitized by Google

oder die einer Raute erhält. Ja man kann ihm eben so gut die Gestalt eines Trapeziums geben, wenn man nur jede Seite desselben in acht gleiche Theile theilt, die einander gegenüber liegenden Theilungspunkte durch gerade Linien verbindet, und die hierdurch entstandenen kleineren Trapezien abwechselnd weiß und schwarz färbt.

Ungleichseitige Parallelogramme führen auch nicht auf neue Kräfte, sondern nur auf neue Spielweisen, bei denen es fast einerlei bleibt, ob man die längeren, oder die kürzeren Seiten zu Lagerplätzen erwählt. Ein ungleichseitiges Rechteck für das Vierschach erfordert dagegen für die beiden Lagerplätze an den längeren Seiten erstens mehr Kräfte *), deren Zahl jedoch vierzehn nie übersteigen kann, und bringt es zweitens nothwendig mit sich, daß die beiden Verbündeten neben einander sitzen. Gerade die Ungleichheit der Kräfte der beiden Verbündeten macht dieses Vierschachspiel höchst anziehend, für welches die oben entwickelten Vorschriften wesentlich beibehalten werden können.

*) Man sehe über diesen Gegenstand die Einleitung nach.

Digitized by Google

Soll der Kampfplatz ein Viereck sein, so wird man nicht leicht vom rechtwinkligen Parallelogramme abgehen, da dieses bei einem gegebenen Flächenraume den kleinsten Umfang hat und sich in den meisten Fällen am Bequemsten aufstellen läßt.

§. 45.

Schluß.

Ob das Schachspiel unter sechs oder gar acht und vielleicht noch mehr Theilnehmern, wie man bereits versucht und Weickhmann in seinem großen Königsspiele vor 170 Jahren gelehrt hat, die erwarteten Annehmlichkeiten biete, bezweifle ich, abgesehen von theoretischen Einwürfen gegen das Passliche der bisher getroffenen Anordnungen, wegen der mannichfachen Hindernisse in der thatsächlichen Ausführung. Denn wer vermag wohl alle Verwickelungen auf einem so weit ausgedehnten Felde, die Stellung und beziehungsweise Bedeutung einer so großen Zahl von Steinen — 96, oder 128, u. s. f. — noch mit Klarheit zu überschauen? Man würde also wahrscheinlich bald gezwungen sein, die Gestalt des Brettes abzuändern, die Menge der Kräfte

Digitized by Google

auf eine geringere zurückzuführen, und somit ein der ganzen Anlage nach neues Spiel zu erfinden. Schwerlich möchte es dann selbst häufig geübt werden, da man leichter einen Theilnehmer, auch etwa noch zwei oder drei findet, als fünf, sieben, und mehr. Eben dieser Umstand hat bisher dem Zweischache ein so entschiedenes Uebergewicht über das Vierschach gesichert, obschon ein weit höherer Reiz, welchen die Freunde des Vierschaches recht wohl kennen, gerade darin liegt, dass es vier Personen spielen, von denen je zwei ihr Glück oder Unglück mit einander theilen.

Ihr Glück oder Unglück — denn ist es, während unser edles Spiel den Einfluss jedes anderen Zufalles schlechterdings ausschließt, nicht ein Glück, wenn die Verbündeten ihre Absichten gegenseitig errathend einmüthig handeln und in ihnen einander unterstützen? nicht ein Unglück, wenn die feinsten Züge von Genossen unbeachtet bleiben oder ganz missverstanden werden, wenn Zerrissenheit und Widerstreit der Absichten die trefflichsten Veranstaltungen des Einzelen vereiteln und den Verlust der Partie unausbleiblich nach sich ziehen? — Deßhalb trägt

Digitized by Google

das Verhältniss der Spieler, welches in dem Grade der von ihnen erworbenen Fertigkeit und der Umsicht, so wie in dem jedesmaligen mehr oder minder freien Zustande der Seele begründet ist, zum Siege viel bei. Der Geschicktere muss die Fehler des Verbündeten durch kluge Maaßregeln ausgleichen: aber selbst der Geübteste und Umsichtigste wird in Verbindung mit einem Ungeübten oder eines klaren und weit reichenden Ueberblickes Unfähigen zwei für sich weit schwächere Gegner, wenn diese einander nur halbwegs verstehen, selten zu überwinden vermögen. Es gilt in dieser Beziehung dasselbe, was oben über die gleichmäßige Vertheilung der Kräfte auf dem Schachbrette gesagt worden ist. Man begreift, was für ein Verfahren man befolgen muss, wenn man seine Mitspieler aus längerer Erfahrung oder für das erste Zusammentreffen oft nur aus einigen Zügen kennen gelernt hat.

Damit der Anfänger den Wechsel in dem verwickelten Vierschachspiele leicht und rasch zu überblicken sich gewöhne, führe er oft zu Dreien spielend allein und selbständig zwei Heere gegen die beiden Gegner: denn man muss sich selbst verstehen früher

Digitized by Google

gelernt haben, ehe man hoffen darf, die Absichten des verbündeten Mitspielers richtig aufzufassen und zu durchdringen. Endlich bedarf es kaum einer Erinnerung, dass man sich an das zusammengesetzte Vierschach nicht gut früher wagen darf, bevor man sich nicht im einfacheren Zweischache eine hinreichende Kenntniss und Gewandtheit angeeignet hat.

Verbesserungen.

Seite	36	Zeile	13	von	oben	lese man:	Ranges:	statt	Ranges;
=	16	=	6	=	=	=	dem	=	den
=	72	=	1	=	unten	=	fortwirken,	=	fortwirken

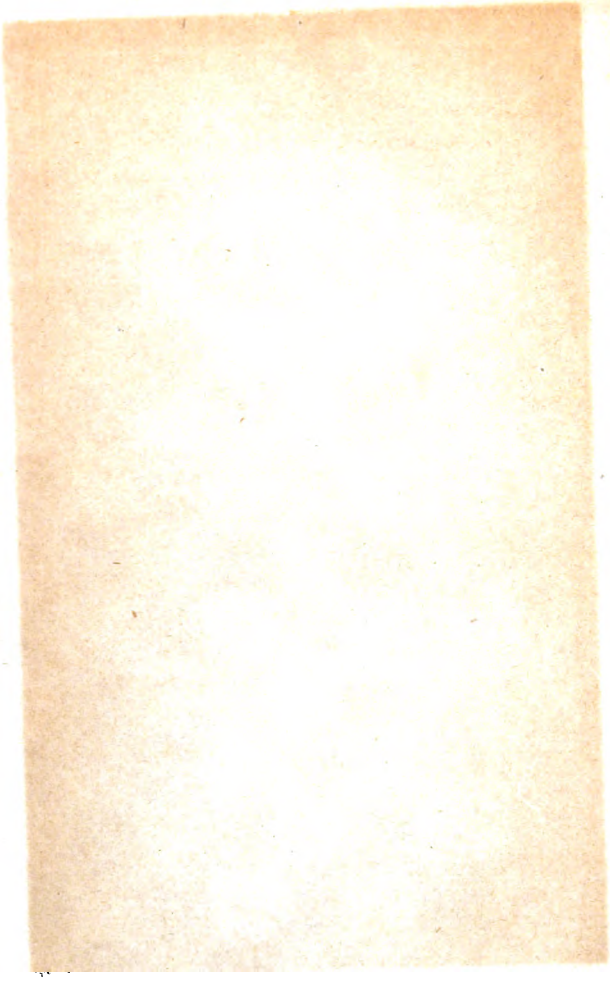
Gedruckt in der Gruneert'schen Buchdruckerei.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google



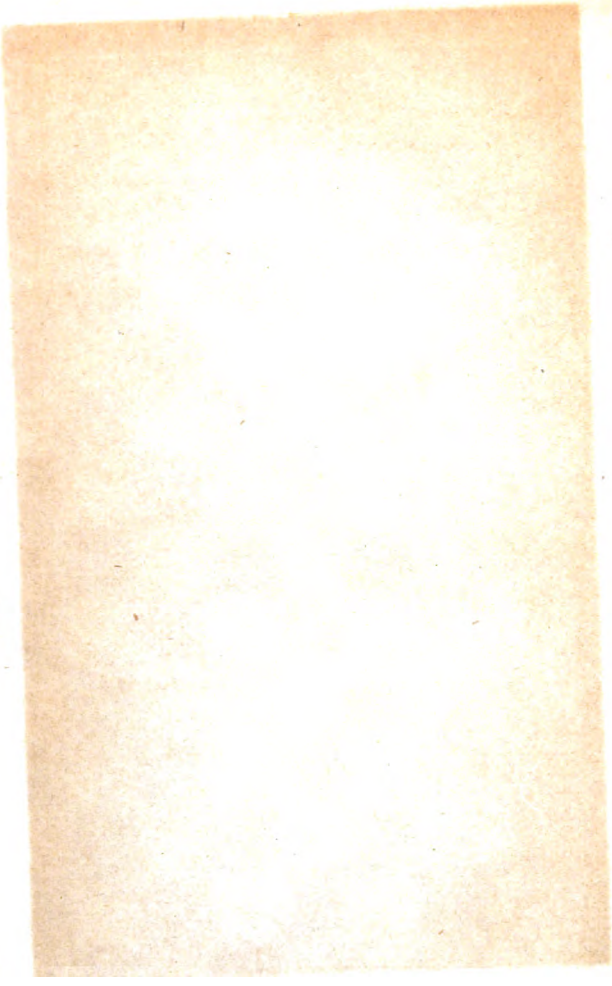
Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google



Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google

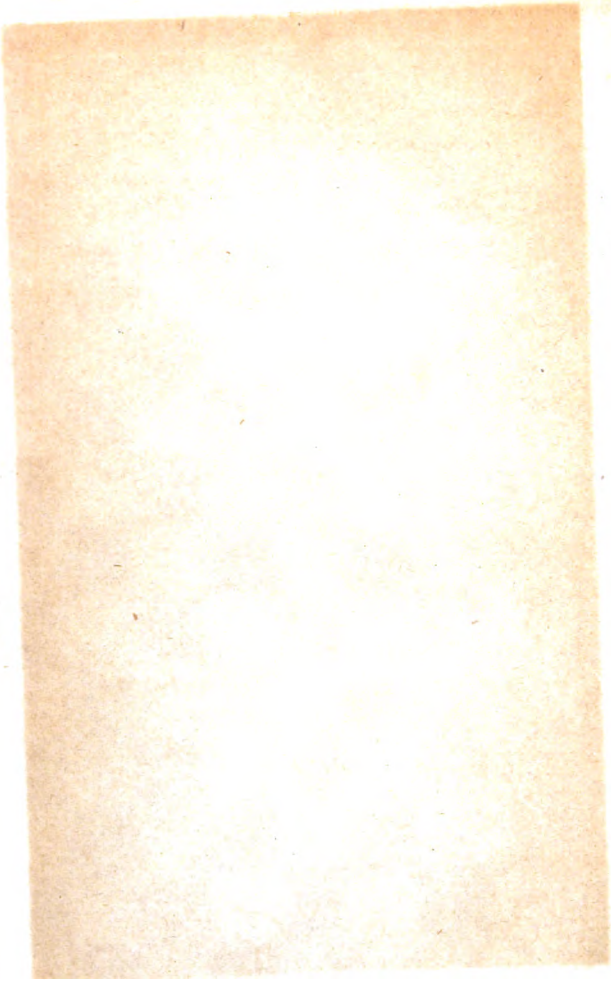
Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google



Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google